Nintendo Switch · Wii U · 3DS · 2DS · eShop · Retro
01/18 · Ausgabe 249 · € 4,90

N-ZONE

DEUTSCHLANDS GROSSES -MAGAZIN · WWW.N-ZONE.DE

4 194373 904907 01

Österreich € 5,50; Schweiz sfr 8,20; Benelux € 5,80; Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 6,40

Xenoblade Chronicles 2™

Mega-Rollenspiel im Mega-Test: Nintendo schließt das grandiose Switch-Jahr mit einem echten Knaller ab!

TESTS AUF 36 SEITEN!

Rocket League | Animal Crossing: Pocket Camp | Doom
Sonic Forces | Pokémon Ultrasonne & Ultramond
Snipperclips Plus | The Elder Scrolls 5: Skyrim | Batman
Resident Evil Revelations 1 & 2 | L.A. Noire u. v. m.

N-ZONE

DEINE DIGITALE AUSGABE ÜBERALL DABEI!

N-ZONE begleitet dich jetzt überall – egal, ob auf Tablet, Smartphone, KindleFire oder im Browser. N-ZONE ist jetzt immer dabei.

Available on the App Store

JETZT BEI Google Play

amazon apps Available on kindle fire

1x anmelden – auf allen Plattformen lesen!

epaper.computec.de

Oder einfach den QR-Code scannen bzw. im Store unter „N-ZONE" suchen.

Digital-und-Print-Kombiabonnements der N-ZONE gibt's auf shop.n-zone.de.
N-ZONE und alle digitalen Magazine auch im iKiosk, OnlineKiosk und im Pressekatalog erhältlich.

CMG Computec Media Group

HERZLICH WILLKOMMEN, liebe Nintendo-Fans!

Zum Jahresende hin können sich Switch-Besitzer noch mal über richtig viele neue Spiele freuen – und das nicht nur von Nintendo, sondern auch von den Drittherstellern. Entsprechend mächtig fällt unser Test-Bereich in dieser Ausgabe der N-ZONE aus, in dem es vor Highlights nur so wimmelt! Da wären zum Beispiel *Xenoblade Chronicles 2* und *The Elder Scrolls 5: Skyrim* für Switch, die beide mit einer riesigen offenen Spielwelt und toller Atmosphäre für viele Dutzend Stunden begeistern. Eine echte Spielspaß-Granate für schnelle Online-Matches ist derweil *Rocket League*, das Fußball mit ferngesteuerten Autos verbindet. *Doom* bietet dagegen den ersten erwachsenen Ego-Shooter für Switch, der technisch alles aus der Switch herauskitzelt. Überhaupt findet ihr in unserem Test-Bereich für so ziemlich jeden Geschmack etwas. Adventure-Liebhaber sollten sich unsere Berichte zu *Batman: The Telltale Series* und *L.A. Noire* zu Gemüte führen. Rennspieler erfahren, ob *Gear Club Unlimited* etwas für sie ist, für Hüpfspiel-Anhänger haben wir einen Test zu *Sonic Forces* in petto und selbst Survival-Horror ist mit *Resident Evil Revelations 1 & 2* abgedeckt. Außerdem erörtern wir, ob *Pokémon Ultrasonne* und *Ultramond* für Besitzer der letzten Taschenmonster-Spiele genug Neues bieten und wie sich Nintendos neuestes Smartphone-Spiel *Animal Crossing: Pocket Camp* schlägt.

Sehr viele Tests bedeuten im Umkehrschluss einen recht überschaubaren Vorschau-Part, den wir euch dennoch sehr ans Herz legen. Denn da finden Fans von Taktik-Rollenspielen wie *Fire Emblem* eine Vorschau zum vielversprechenden *Valkyria Chronicles 4*, das jüngst für Switch angekündigt wurde und euch nächstes Jahr in eine Fantasy-Version des Zweiten Weltkriegs schickt. In unserer Retro-Rubrik behandeln wir diesen Monat eines der besten Nintendo-Spiele überhaupt: *Metroid Prime* für den Gamecube. Nur wenige Seiten weiter erwartet euch eine ausführlich Reportage zum Indie-Boom auf der Switch. Außerdem: wie schwer oder leicht es ist, Spiele für Nintendos neue Hybrid-Konsole zu entwickeln. Dann geht es munter weiter mit unserer Komplettlösung zu sämtlichen Power-Monden in *Super Mario Odyssey* und wie gewohnt findet ihr hinten im Heft natürlich unsere beliebte Community-Rubrik.

Viel Vergnügen mit der neuen Ausgabe und ein frohes Weihnachtsfest sowie einen guten Rutsch ins neue Jahr wünscht

euer N-ZONE-Team!

XENOBLADE CHRONICLES 2 (Test)

Seite 20

***Xenoblade Chronicles 2* ist der letzte Pflichttitel für Switch 2017. Mehr im Test.**

POKÉMON ULTRASONNE UND ULTRAMOND (Test)

Seite 48

Nur ein halbgarer Aufguss von *Sonne* und *Mond* oder doch viel mehr als das?

ANIMAL CROSSING: POCKET CAMP (Test)

Seite 52

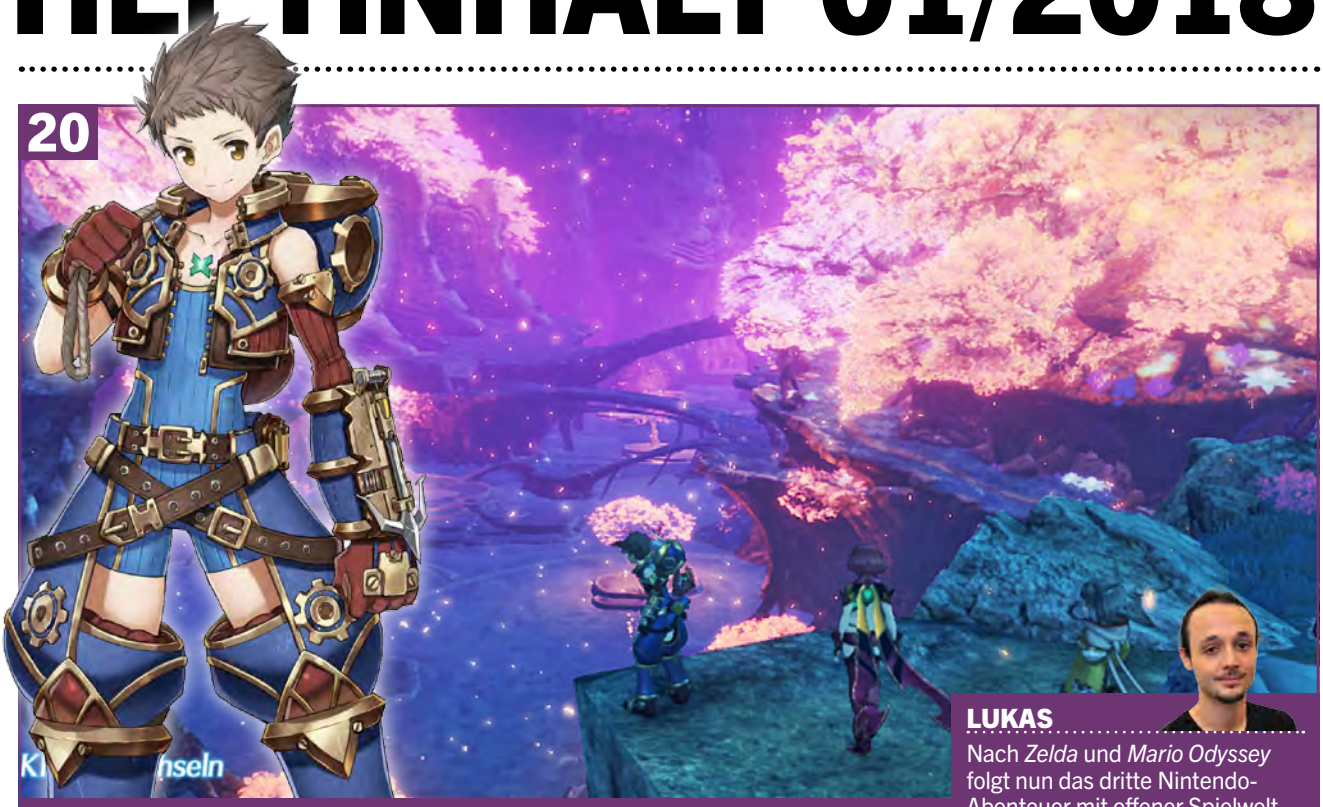
Kann der Mobile-Ableger mit den *Animal Crossing*-Hauptspielen mithalten?

ZAHLEN & FAKTEN

- **Test, den jeder machen wollte:**
  In diesem Monat gab es trotz der vielen Tests kein Spiel, auf das sich am liebsten die ganze Redaktion gestürzt hätte. *Xenoblade Chronicles 2* und *Skyrim* haben mit ihrem riesigen Umfang (und damit verbunden sehr viel Arbeit) abgeschreckt, die Pokémon-Artikel macht bei uns dem Johannes sowieso nur selten jemand streitig und viele der anderen Spiele haben die meisten Redaktionsmitglieder bereits auf einer anderen Konsole oder am PC erlebt. Daher war der Andrang bei *Doom, Batman, Rocket League* und Co. nicht ganz so groß.
- **Ankündigungen von den Game Awards:**
  Weniger als einen Tag nach Redaktionsschluss fand „The Game Awards 2017" in den USA statt. Das ist deshalb interessant, weil dort nicht nur Trophäen verliehen, sondern auch neue Spiele-Trailer gezeigt und komplett neue Titel angekündigt werden – so auch immer wieder von Nintendo. Was für Überraschungen Big N am Start hatte, verraten wir euch natürlich dann in der kommenden Ausgabe.

DAS TEAM

HEFTINHALT 01/2018



TEST | XENOBLADE CHRONICLES 2

LUKAS

Nach *Zelda* und *Mario Odyssey* folgt nun das dritte Nintendo-Abenteuer mit offener Spielwelt – diesmal im Rollenspiel-Gewand.

START

Editorial 03
Heftinhalt 04
Magazin 06

VORSCHAU

Most Wanted & Charts 10

Switch

Valkyria Chronicles 4 12

TEST

Meinungsmache 16
Termine 18
Top-Spiele 56
Wertungen & Team 14

Switch

Aces of the Luftwaffe – Squadron (eShop) 67
Battle Chef Brigade (eShop) 64
Batman: The Telltale Series 38
Cat Quest (eShop) 67
Doom 32
Gear Club Unlimited 42
Ittle Dew 2+ (eShop) 65
L.A. Noire 34
Resident Evil Revelations (eShop) 44
Resident Evil Revelations 2 (eShop) 45
Rive: Ultimate Edition (eShop) 66
Rocket League (eShop) 28
Snipperclips Plus 46
Sonic Forces 40
The Elder Scrolls 5: Skyrim 36
Xenoblade Chronicles 2 20

3DS

Apollo Justice: Ace Attorney 47
Pokémon Ultrasonne & Ultramond 48

Mobile

Animal Crossing: Pocket Camp 52

REPORTAGE & SPECIAL

Nintendo Switch: Ein Paradies für Indie-Entwickler? 72

ONLINE

Nintendo eShop 64

RETRO

N-ZONE Zeitreise 70
Metroid Prime 68

SERVICE

Super Mario Odyssey:
Alle Power-Monde Teil 2 78
- Seeland 78
- Wolkenland 80
- Verlorenes Land 80
- Cityland 83

COMMUNITY

Interaktiv 88
Leserbriefe 92

FINALE

Ausblick/Impressum 98
Kolumne 96

48

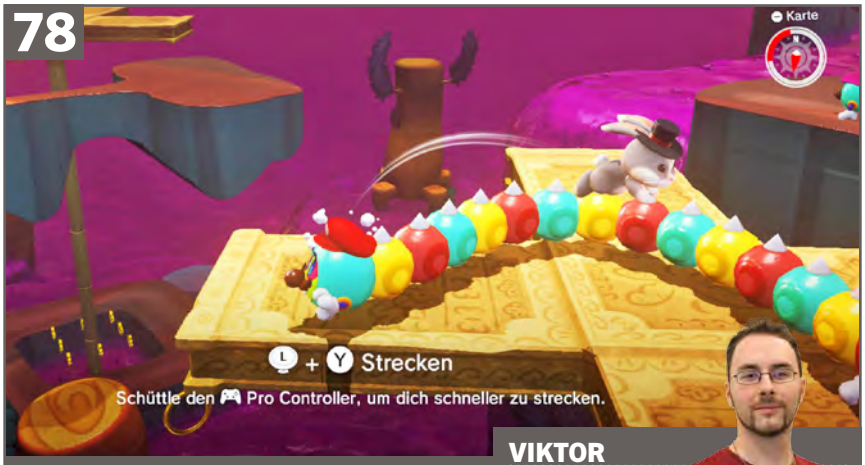
TEST | POKÉMON ULTRA-SONNE & ULTRAMOND

JOHANNES
Wir beleuchten die neuesten zwei *Pokémon*-Ableger und klären unter anderem, ob sie sich für Besitzer von *Sonne* & *Mond* lohnen.

28

TEST | ROCKET LEAGUE

KATHARINA
Wie unglaublich viel Spaß Fußball mit kleinen ferngesteuerten Autos macht, beweist *Rocket League* nun auch auf der Switch.



78

SERVICE | SUPER MARIO ODYSSEY: ALLE POWER-MONDE TEIL 2

VIKTOR
Im zweiten Teil unserer umfangreichen Komplettlösung zu *Mario Odyssey* behandeln wir die Monde vom Seeland bis zum Cityland.

Alle Titel der Ausgabe

Aces of the Luftwaffe – Squadron, Online 67
Apollo Justice: Ace Attorney, Test 47
Animal Crossing: Pocket Camp, Start/Test 07/52
Batman: The Telltale Series, Test 38
Battle Chief Brigade, Online 64
Cat Quest, Online 67
Doom, Test 32
Gear Club Unlimited, Test 42
Ittle Dew 2+, Online 65
L.A. Noire, Test 34
Mega Man 11, Start 06
Metroid Prime, Retro 68
Pokémon Ultrasonne & Ultramond, Test 48
Resident Evil Revelations, Test 44
Resident Evil Revelations 2, Test 45
Rive: Ultimate Edition, Online 28
Rocket League, Test 28
Snipperclips Plus, Test 46
Stardew Valley, Start 07
Super Mario Odyssey, Service 78
Sonic Forces, Test 40
The Elder Scrolls 5: Skyrim, Test 36
Valkyria Chronicles 4, Vorschau 12
Xenoblade Chronicles 2, Test 20

Was gibt es Neues in der Welt der Videospiele? Auf diesen Seiten halten wir euch Monat für Monat mit den interessantesten und wichtigsten Neuigkeiten auf dem Laufenden.

MEGA MAN: 19 SPIELE FÜR DIE SWITCH!

Switch Neben 18 Klassikern erscheint auch ein brandneuer Titel für Nintendos aktuelle Top-Konsole.

Fans des blauen Roboterjungen Mega Man dürfen sich über ein spezielles Weihnachtsgeschenk von Capcom freuen: Anlässlich des 30-jährigen Jubiläums der Serie kündigte das Unternehmen insgesamt satte 19 *Mega Man*-Spiele an, die in Zukunft für die Switch erscheinen werden. Dazu gehören alle acht *Mega Man X*-Spiele, die für alle aktuellen Konsolen inklusive Switch erscheinen; das gab Entwickler Kazuhiro Tsuchiya in einem Livestream bekannt. Unklar ist noch, ob alle Titel zusammen in einer Collection-Version oder einzeln erscheinen.

Des Weiteren erscheinen mit der *Mega Man Legacy Collection 1* und *2* gleich zwei große Pakete voller *Mega Man*-Titel für Nintendos Hybrid-Konsole. Teil 1 beinhaltet die *Mega Man*-Titel 1 bis 6; dieses Pack ist ursprünglich schon für 3DS erschienen. Teil 2 kommt mit *Mega Man 7* bis *10* daher und wurde bisher noch nie für eine Nintendo-Plattform veröffentlicht. Die *Legacy Collection 1* und *2* unterstützen Amiibo, die genaue Funktion ist noch nicht bekannt. Auf dem 3DS schalteten die Plastikfiguren elf zusätzliche Herausforderungen frei.

Um die 19 voll zu machen, fehlt aber noch ein Titel und der ist sogar ein brandneuer, nämlich *Mega Man 11*! Das Spiel erscheint voraussichtlich Ende 2018 für alle aktuellen Spieleplattformen inklusive Switch und kommt mit einer zeitgemäßen Grafik im 2D-Stil daher. *Mega Man 11* wird nach aktuellem Stand vier verschiedene Schwierigkeitsgrade (Newcomer-, Casual-, Normal- und Expert-Modus) bieten und setzt auf die Robot Masters als Boss-Gegner. Weitere Informationen zum Spiel will Capcom erst im Sommer 2018 preisgeben.

MARIO-FILM IN PLANUNG

Film Womöglich dürft ihr euch schon bald auf einen Mario-Animationsfilm freuen.

Rund 24 Jahre nach dem Debüt des ersten, kläglich gescheiterten *Super Mario*-Films will es Nintendo womöglich bald erneut wissen. Big N befindet sich aktuell nämlich in Gesprächen mit Illumination Entertainment, auf der Tagesordnung steht ein *Super Mario Bros.*-Animationsfilm, berichtet das Wall Street Journal. Das französische Studio Illumination Entertainment zeichnet unter anderem für *Ich – einfach unverbesserlich* und die weltbekannten Minions verantwortlich. Das größte Problem der Verhandlungen sei bisher, dass sich Nintendo unsicher ist, ob es ausreichend am Projekt mitwirken kann. Mario-Vater Shigeru Miyamoto nimmt angeblich auch an den Gesprächen teil und könnte als Produzent des Films fungieren.

MARIO-CORNFLAKES MIT AMIIBO-FUNKTION

Amiibo Cornflakes und Amiibo? Passen dank Nintendo wunderbar zusammen!

In der N-ZONE haben wir schon öfters über den Amiibo-Wahnsinn berichtet und diskutiert. Nun nimmt das Geschäft mit den NFC-Funktionen ganz neue Ausmaße an. In Kooperation mit dem bekannten Cerealien-Hersteller Kellogs hat Nintendo eine limitierte Variante Cornflakes veröffentlicht, in deren Verpackung ein NFC-Chip versteckt ist; ganz genau also wie bei den Plastikfiguren von Nintendo. Jedoch beinhalten nicht alle Kartons im Mario-Design die Amiibo-Funktion. Dafür sind die Cornflakes, typisch Mario, sternförmig und enthalten Mario-inspirierte Marshmallows. Ob es die speziellen Cornflakes auch nach Deutschland schaffen, ist momentan noch fraglich, bisher sind die Frühstückscerealien mit dem bierbäuchigen Klempner nur in den USA erhältlich.

UPDATE FÜR STARDEW VALLEY

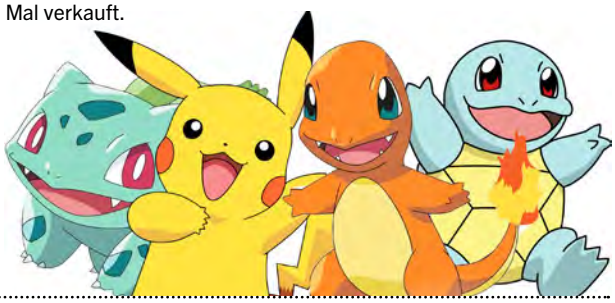
Switch Sagt den unsäglich langen Speicherzeiten endlich Lebewohl!

In der letzten N-ZONE-Ausgabe testeten wir die Farm-Simulation *Stardew Valley* des ambitionierten Entwicklers ConcernedApe und waren sehr angetan von seinem Werk, das vor dem Switch-Release auch schon auf zahlreichen anderen Plattformen erschienen ist. Eine 87er-Wertung war uns das Spiel wert, Kritik übten wir jedoch an den sehr langen Lade- und Speicherzeiten. Da das Spiel nach jedem spielinternen Tag automatisch speichert, mussten wir uns alle paar Minuten in Geduld üben; angesichts der Leistung der Switch ein Unding. Mittlerweile wurde das Problem aber durch ein Update behoben, sodass *Stardew Valley* nun deutlich schneller speichert und lädt. Führt das Update am besten gleich durch, falls noch nicht geschehen.

POKÉMON ERREICHT MEILENSTEIN

Pokémon Die 76 *Pokémon*-Spiele wurden bis heute weltweit äußerst zahlreich verkauft.

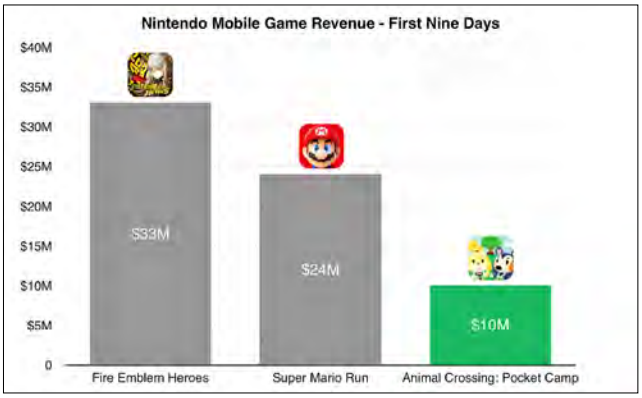
Vor Kurzem sind mit *Pokémon Ultrasonne* & *Ultramond* zwei weitere *Pokémon*-Hauptspiele erschienen, die wohl zugleich den Abschied der Taschenmonster-Titel vom 3DS markieren. Unseren ausführlichen Test findet ihr in dieser Ausgabe ab Seite 48. Nun hat die *Pokémon*-Serie dank der Release-Verkäufe der neuen Abenteuer einen Meilenstein erreicht: Insgesamt 300 Millionen *Pokémon*-Spiele wurden bis dato verkauft. Das schließt nicht nur die Hauptspiele mit ein, sondern auch Spin-offs wie beispielsweise *Pokémon Mystery Dungeon*, *Pokémon Stadium*, *Pokémon Snap* und weitere. Insgesamt trugen 76 Spiele zu den 300 Millionen bei oder anders formuliert: Im Schnitt wurde jedes *Pokémon*-Spiel fast 4 Millionen Mal verkauft.



ERSTE ZAHLEN ZU ANIMAL CROSSING: POCKET CAMP

Mobile Das Spiel ist in Japan erfolgreich, kommt in den USA aber nicht an *Fire Emblem Heroes* heran.

Erst vor Kurzem erschien mit *Animal Crossing: Pocket Camp* das neueste Nintendo-Mobilspiel für Android- und iOS-Geräte, wir haben schon erste Zahlen zum Spiel vorliegen: So konnte der Titel in den ersten neun Tagen nach Release rund 10 Millionen US-Dollar Umsatz generieren. Zum Vergleich: Bei *Super Mario Run* waren es 24 Millionen US-Dollar, bei *Fire Emblem Heroes* sogar stolze 33 Millionen. Etwa 86 Prozent der Umsätze von *Animal Crossing: Pocket Camp* stammen aus Japan, wo pro Download im Schnitt 4,16 US-Dollar ausgegeben werden, auf Platz zwei sind es nur noch 0,25 US-Dollar, nämlich in Kanada.



N-ZONE-STECKBRIEF #28

Wider den Mainstream: An dieser Stelle präsentieren wir Nintendo-Helden abseits des Rampenlichts, die trotzdem die Aufmerksamkeit der Fans verdient haben.

NAME:
Salia

ERSTER AUFTRITT:
The Legend of Zelda: Ocarina of Time (1998)

PROMINENTESTER AUFTRITT:
The Legend of Zelda: Ocarina of Time (1998)

BESONDERE EIGENSCHAFTEN:
Spielt Link Salias Lied, können er und Salia jederzeit in telepathischen Kontakt miteinander treten, egal, wo in der Spielwelt sie beide sich gerade befinden.

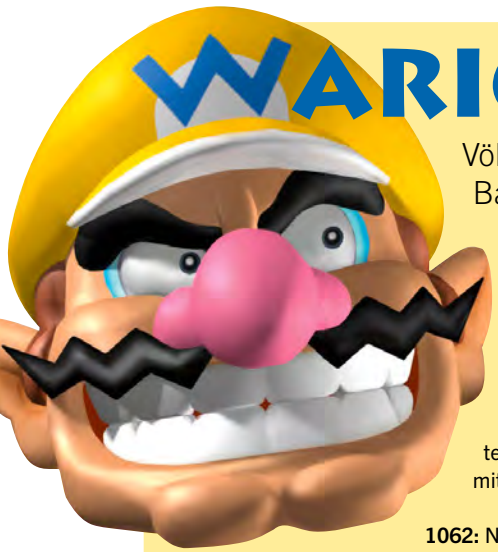
KURZBIOGRAFIE:
Salia ist Links Jugendfreundin in *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*. Sie ist eine Kokiri, genau wie die anderen Bewohner des Kokiri-Waldes auch, mit Ausnahme von Link. Als Link seinen Heimatwald zum ersten Mal verlässt, verabschiedet er sich von Salia in einer emotionalen Szene auf einer Holzbrücke, bei der er auch die titelgebende Ocarina von ihr überreicht bekommt. Als Link nach sieben Jahren in das Kokiri-Dorf zurückkehrt, ist Salia verschwunden. Es stellt sich heraus, dass sie zum Waldtempel gereist ist, um die vermehrt auftauchenden Monster zu untersuchen. Hat Link den Waldtempel erfolgreich gemeistert, trifft er in der Halle der Weisen wieder auf Salia, die sich dabei als Weise des Waldes zu erkennen gibt.

TRIVIA:
Wie auch die anderen Weisen (Rauru, Darunia, Ruto, Impa, Naboru und Zelda) in *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* ist Salia nach einem Ort in *Zelda 2: The Adventure of Link* benannt, nämlich Saria. Der Name wurde in der deutschen Fassung allerdings zu Salia geändert. Wie die anderen Kokiri und auch Link wird Salia stets von einer kleinen Fee begleitet. In *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* leben im Kokiri-Wald neben Salia beispielsweise auch Mido und Fado, auf die Link bei seinem Abenteuer ebenfalls trifft.

VIDEO GAMES LIVE 2018 WIEDER IN DEUTSCHLAND

Show Erlebt bei der beliebten Konzertreihe Videospielmusik auf der großen Bühne.

Die Videospiel-Konzertreihe Video Games Live tourt auch 2018 wieder durch Deutschland und macht im kommenden November Halt in vier deutschen Städten. Video Games Live präsentiert die beste Musik aus den aktuell beliebtesten Spielen bis hin zu legendären Klassikern aus der Anfangszeit der Videospiele. Besucher dürfen sich auf Stücke aus beliebten Serien wie *Super Mario*, *The Legend of Zelda* und weitere freuen. Die Show widmet sich nicht nur alten Retro-Arcade-Klassikern, sondern auch moderner Musik und älteren, einprägsamen Stücken, die noch nie live gespielt wurden. Produziert wird die Show von Tommy Tallarico, seines Zeichens legendärer Videospiel-Komponist und Industrie-Ikone. Die Karten kosten zwischen 42 und 72 Euro, für 100 Euro bekommt ihr VIP-Tickets inklusive Backstage-Tour und Meet & Greet mit Tommy Tallarico. Das Konzert in Frankfurt (02. November 2018) findet in der Jahrhunderthalle statt, in Berlin (03. November 2018) im Tempodrom, in Mönchengladbach (04. November 2018) in der Red Box und in Hamburg (05. November 2018) im Mehr! Theater. Den Karten-Vorverkauf findet ihr unter goo.gl/QEKTXf.



WARIOS SINNLOS-WISSEN

Völlig durcheinander, einhundertprozentig nerdgeprüft und durch die Bank komplett irrelevant: Wario plaudert aus dem Nähkästchen und verrät, was man sich auf keinen Fall merken sollte!

1061: Nintendo ließ die wartenden Fans von *Xenoblade Chronicles* 2011 per Umfrage entscheiden, welches alternative Wendecover der Titel für Wii erhalten solle. Es gewann das Motiv mit Shulk in der Gaur-Ebene.

1062: New LA stellt die Hauptstadt im futuristischen *Xenoblade Chronicles X* dar. In einer früheren Version des Wii-U-Titels orientierte man sich bei der Gestaltung der Metropole jedoch nicht an Los Angeles, sondern an der japanischen Kultur: So sollte das Spiel ursprünglich New Tokyo als Basis bieten.

1063: Das Ending-Theme *Beyond the Sky* aus *Xenoblade Chronicles* wird von Sarah Àlainn gesungen.

1064: Ein verworfener Charakter aus *Xenoblade Chronicles X* ist die Tochter des Präsidenten Maurice Chausson. Sie hört auf den Namen Emily Chausson und hätte eine größere Rolle in der Geschichte des RPGs einnehmen sollen.

1065: *Xenoblade Chronicles X* stellt keine Fortsetzung zum erfolgreichen *Xenoblade Chronicles* dar und wird eher als geistiger Nachfolger gesehen. Das X im Namen soll den Entwicklern nach als „Cross" gesprochen werden und steht sowohl für eine Überkreuzung verschiedenster Alien-Rassen wie im Spiel als auch eine Verbindung der Spieler durch die neuen Online-Komponenten.

1066: In *Steam World Dig 2* erhält der Spieler nach ein paar Upgrades einen verbesserten Pickel namens „Picke Chu". In der Beschreibung dazu heißt es unter anderem: „Der Griff scheint unter Strom zu stehen." Ein ganz klares Easteregg mit Bezug auf das berühmteste aller Pokémon: Pikachu!

1067: Ein laut Aussagen der Entwickler verworfenes Pokémon-Design für die Editionen *Gold/Silber* stellt ein Schaf-Pokémon dar, welches an das 1996 erfolgreich geklonte Schaf Dolly angelehnt sein sollte. Aufgrund erwartbarer Kontroversen entschied man sich jedoch dagegen. Es wird vermutet, dass Voltilamm später diese Rolle einnahm.

1068: Die ersten *Pokémon*-Editionen erschienen zwar erst 1996 in Japan, erste Artworks und Konzepte reichen aber tatsächlich bis 1990 zurück! Ein Artwork aus dieser Zeit zeigt den Protagonisten auf Lapras über das Meer schwimmend. Jedoch sieht das niedliche Wasser-Pokémon hier noch komplett anders aus: Es fehlen die Ohren und das Horn befindet sich nicht auf der Stirn, sondern knapp oberhalb der Nase.

1068: Das süße Pflanzen-Pokémon Endivie ist eines der Starter-Pokémon aus der zweiten Editionen-Generation. In einem sehr frühen Design-Stadium besaß Endivie noch wesentlich kürzere Beinchen, ein kleineres Blatt auf dem Kopf, wurde „Happa" genannt und hatte, anders als die finale Form, noch kleine Ohren.

1070: Trainer Gladio aus *Pokémon Sonne/Mond/Ultrasonne/Ultramond* ist der bisher einzig bekannte Trainer überhaupt, welcher für die Namensgebung eines Taschenmonsters direkt verantwortlich ist. So heißt es im Pokédex-Eintrag von Amigento, dass Gladio ihm diesen Namen gegeben hat.

WERDE PRAKTIKANT BEI DER N-ZONE!

Als Praktikant bei der N-ZONE schnupperst du in den Redakteursjob hinein, schreibst Artikel, erstellst Videos und zockst die neuesten Spiele. Für 2018 haben wir Praktikumsplätze zu vergeben!

DAS ERWARTET DICH BEIM PRAKTIKUM:

- Enge Zusammenarbeit mit den N-ZONE-Redakteuren
- Vielfältige redaktionelle Tätigkeiten
- Eigenständiges Verfassen von Artikeln nach Anleitung für Magazin und Website
- Erstellen von Videoaufnahmen und Screenshots
- Die neuesten Games auf aktuellen Nintendo-Konsolen spielen

CHECKLISTE FÜR DEINE BEWERBUNG:

- ❑ Du bist mindestens 18 Jahre alt.
- ❑ Du hast für das Praktikum drei Monate Zeit (Pflichtpraktikum bis zu sechs Monate).
- ❑ Deine Bewerbung umfasst einen Lebenslauf, eine Kopie des letzten Zeugnisses und zwei Probeartikel (Vorschau und Test).
- ❑ Du fühlst dich in der Welt von Nintendo-Konsolen zu Hause.
- ❑ Dein Schreibstil ist originell, deine Rechtschreibung sicher.

DEINE BEWERBUNG RICHTEST DU BITTE AN:

lukas.schmid@computec.de
und
matti.sandqvist@computec.de

Oder per Post an:
Computec Media GmbH
Stichwort:
Bewerbung
Redaktion N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

Das N-ZONE-Team – alles ehemalige Praktikanten

Karrierestart mit einem Praktikum bei der N-ZONE

Egal ob Johannes, Lukas, Katharina oder N-ZONE-Chef Viktor – alle Kernmitglieder des aktuellen N-ZONE-Redaktionsteams haben einst als Praktikanten bei uns im Verlag begonnen und sind auf diese Weise in die Branche eingestiegen. Wenn auch du erste Erfahrungen sammeln willst und einen Fuß in die schreibende Zunft setzen möchtest, dann bewirb dich für ein Praktikum!

Die besten Spiele der nächsten Monate: Danach sehnen sich unsere Leser derzeit am meisten!

1 POKÉMON FÜR NINTENDO SWITCH (SWITCH)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** Nicht bekannt

Obwohl im Grunde noch nichts dazu bekannt ist und mit *Ultrasonne* und *Ultramond* kürzlich erst zwei neue Ableger erschienen sind, steht bei unseren Lesern aktuell das neue Hauptspiel für Switch ganz oben auf dem Wunschzettel! Aber das ist auch nicht so verwunderlich, schließlich ist die Aussicht auf ein Heimkonsolen-*Pokémon* verdammt verlockend.

2 METROID PRIME 4 (SWITCH)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action-Adventure **Termin:** Nicht bekannt

Auch zum neuen *Metroid Prime* ist quasi nichts bekannt und doch hätten es viele Leser am liebsten sofort. Samus wird's freuen.

3 KIRBY STAR ALLIES (SWITCH)

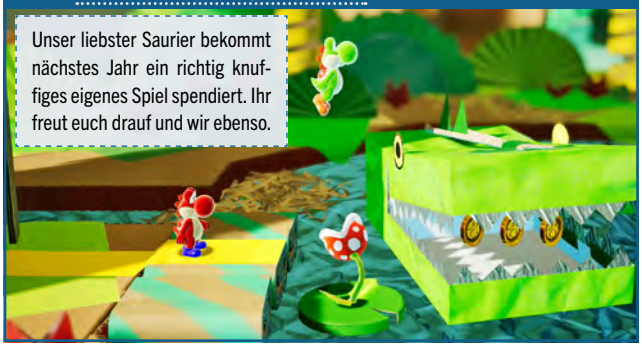
Hersteller: Nintendo **Genre:** Jump & Run **Termin:** Frühjahr 2018

Kirbys neues Abenteuer dürfte ziemlich sicher zu den ersten größeren Nintendo-Spielen 2018 gehören. In den nächsten Monaten soll's schon so weit sein.

4 YOSHI FÜR SWITCH (SWITCH)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Jump & Run **Termin:** 2018

Unser liebster Saurier bekommt nächstes Jahr ein richtig knuffiges eigenes Spiel spendiert. Ihr freut euch drauf und wir ebenso.



5 FIRE EMBLEM (SWITCH)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Strategie **Termin:** 2018

Seit der Ankündigung im Januar 2017 war es verdammt still um das neue *Fire Emblem* für Switch. Wir rechnen fest damit, dass Nintendo die Katze spätestens Anfang 2018 aus dem Sack lässt.

6 YOOKA-LAYLEE (SWITCH)

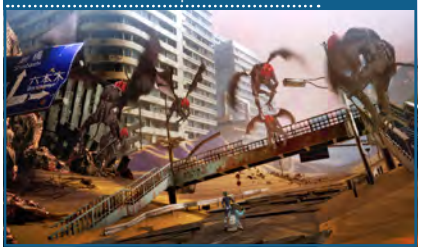
Hersteller: Playtonic/Team 17 **Genre:** Jump & Run **Termin:** 14. Dezember 2017

7 MARIO PARTY: THE TOP 100 (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Partyspiel **Termin:** 22. Dezember 2017

8 SHIN MEGAMI TENSEI 5 (SWITCH)

Hersteller: Atlus **Genre:** Rollenspiel **Termin:** Nicht bekannt

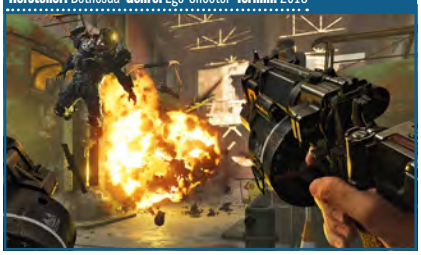


9 PROJECT OCTOPATH TR. (SWITCH)

Hersteller: Square Enix **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 2018

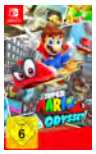
10 WOLFENSTEIN 2: TNC (SWITCH)

Hersteller: Bethesda **Genre:** Ego-Shooter **Termin:** 2018



Diese Spiele sind derzeit im Handel und bei den Lesern angesagt!

TOP 10 VERKAUF (SWITCH)



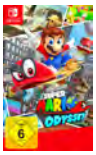
1 SUPER MARIO ODYSSEY

Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 12/17
Spielspaß: 88%

Trotz vieler neu erschienener Spiele haben sich die Top 3 nicht verändert. Mario und Link dominieren!

2	MARIO KART 8 DELUXE	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/17 Spielspaß: 91%
3	THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/17 Spielspaß: 94%
4	SPLATOON 2	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/17 Spielspaß: 91%
5	THE ELDER SCROLLS 5: SYKRIM	Entwickler: Bethesda Hersteller: Bethesda	Test in: N-ZONE 01/18 Spielspaß: 84%
6	XENOBLADE CHRONICLES 2	Entwickler: Monolith Soft Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/18 Spielspaß: 89%
7	FIFA 18	Entwickler: EA Sports Hersteller: Electronic Arts	Test in: N-ZONE 11/17 Spielspaß: 77%
8	MARIO + RABBIDS KINGDOM BATTLE	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 10/17 Spielspaß: 85%
9	1-2-SWITCH	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/17 Spielspaß: 77%
10	POKÉMON TEKKEN DX	Entwickler: Bandai Namco Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/17 Spielspaß: 82%

TOP 10 LESER (SWITCH)



1 SUPER MARIO ODYSSEY

Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 12/17
Spielspaß: 88%

Bei unseren Lesern behält Mario die Nase vorn, knapp vor *Xenoblade Chronicles 2*.

2	XENOBLADE CHRONICLES 2	Entwickler: Monolith Soft Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/18 Spielspaß: 89%
3	MARIO KART 8 DELUXE	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/17 Spielspaß: 91%
4	SPLATOON 2	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/17 Spielspaß: 91%
5	THE ELDER SCROLLS 5: SYKRIM	Entwickler: Bethesda Hersteller: Bethesda	Test in: N-ZONE 01/18 Spielspaß: 84%
6	THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/17 Spielspaß: 94%
7	MARIO + RABBIDS KINGDOM BATTLE	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 10/17 Spielspaß: 85%
8	FIFA 18	Entwickler: EA Sports Hersteller: Electronic Arts	Test in: N-ZONE 11/17 Spielspaß: 77%
9	FIRE EMBLEM WARRIORS	Entwickler: Omega Force/T.N. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/17 Spielspaß: 78%
10	RAYMAN LEGENDS: DEFINITIVE EDITION	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 10/17 Spielspaß: 90%

TOP 10 VERKAUF (3DS)

1 MiiTOPIA

Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 08/17
Spielspaß: 83%

Nicht mal die neuen *Pokémon*-Spiele kommen an *Miitopia* vorbei. Wow!

2	POKÉMON ULTRASONNE UND ULTRAMOND	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/18 Spielspaß: 90%
3	NEW STYLE BOUTIQUE 3 – STYLING STAR	Entwickler: Syn Sophia Hersteller: Nintendo	Test in: - Spielspaß: -
4	MARIO KART 7	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 94%
5	LUIGI'S MANSION 2	Entwickler: Next Level Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/13 Spielspaß: 85%
6	POKÉMON SONNE UND MOND	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/17 Spielspaß: 90%
7	MARIO PARTY: ISLAND TOUR	Entwickler: Nd Cube Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 02/14 Spielspaß: 72%
8	SUPER MARIO MAKER 3DS	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/17 Spielspaß: 76%
9	LAYTON'S MYSTERY JOURNEY: KATRIELLE UND DIE ...	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/17 Spielspaß: 80%
10	NEW SUPER MARIO BROS. 2	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 09/12 Spielspaß: 91%

TOP 10 LESER (3DS)

1 POKÉMON ULTRASONNE UND ULTRAMOND

Entwickler: Game Freak
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 01/18
Spielspaß: 90%

Unsere Leser sind wieder im Taschenmonster-Wahn.

2	METROID: SAMUS RETURNS	Entwickler: MercurySteam/Nin. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/17 Spielspaß: 90%
3	MiiTOPIA	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/17 Spielspaß: 83%
4	LAYTON'S MYSTERY JOURNEY: KATRIELLE UND DIE ...	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/17 Spielspaß: 80%
5	MONSTER HUNTER STORIES	Entwickler: Marvelous Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/17 Spielspaß: 78%
6	SUPER MARIO MAKER 3DS	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/17 Spielspaß: 76%
7	YO-KAI WATCH 2: GEISTIGE GEISTER	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/17 Spielspaß: 88%
8	MARIO & LUIGI SUPERSTAR SAGA + BOWSERS SCHERGEN	Entwickler: Alpha Dream Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/17 Spielspaß: 86%
9	DRAGON QUEST VIII: REISE DES VERWUNSCHENEN KÖNIGS	Entwickler: Level-5/Armor Project Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 02/17 Spielspaß: 92%
10	ANIMAL CROSSING: NEW LEAF – WELCOME AMIIBO	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/17 Spielspaß: 86%

MITMACHEN! ALLE! JETZT! SOFORT!

Eure Meinung ist gefragt: Die neuen Most-Wanted-Leser-Charts der N-ZONE!

Bei unseren Most-Wanted-Charts mitzumachen ist sehr einfach: Auf unserer Homepage unter www.n-zone.de findet ihr in den Foren den Most-Wanted-Thread, in dem ihr die Switch- und 3DS-Spiele angebt, auf die ihr am meisten wartet. Natürlich könnt ihr uns eure begehrten Titel auch per Mail an **viktor.eippert@computec.de** oder auf dem Postweg an folgende Anschrift senden: **Redaktion N-ZONE, Computec Media GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth.**

VALKYRIA CHRONICLES 4

Strategie Fabelhafte Neuigkeiten: Die *Valkyria Chronicles*-Reihe kehrt zu ihren Wurzeln zurück und macht dabei ihren ersten Abstecher auf eine Nintendo-Konsole.

Switch

Nächstes Jahr wird die *Valkyria Chronicles*-Reihe bereits zehn Jahre alt und erhält bereits ihren vierten Ableger. Und doch ist sie sehr vielen Videospiel-Fans bisher gar nicht bekannt. Denn obwohl das 2008 exklusiv für Playstation 3 erschienene *Valkyria Chronicles* durchweg tolle Bewertungen von Kritikern erhielt und zu einem der innovativsten Strategie-Spiele zählt, blieb der kommerzielle Erfolg leider aus. Als Folge dessen wurden *Valkyria Chronicles 2 & 3* mit geringerem Budget einzig für Playstation Portable entwickelt, was der Popularität der Serie nicht unbedingt zuträglich war – zumal der dritte Teil nicht einmal die japanischen Gefilde verließ. Erst als der grandiose Serienerstling 2014 für PC und 2016 für Playstation 4 und Xbox One als Remaster neu aufgelegt wurde, erhielt die Reihe mehr Aufmerksamkeit und erzielte einen nennenswerten Verkaufserfolg.

Mit diesem neu gewonnenen Rückenwind entschied sich Sega dafür, den *Valkyria Chronicles*-Spielen eine neue Chance in Form eines Action-Rollenspiel-Ablegers namens *Valkyria Revolution* zu geben. Leider hatte das Spin-off kaum noch etwas mit dem zu tun, was die *VC*-Spiele auszeichnet (einem cleveren Mix aus Echtzeit- und Rundenstrategie mit Rollenspiel sowie einer glaubwürdigen Darstellung des Krieges) und war obendrein bestenfalls mittelmäßig, als es dieses Jahr erschien. Groß war die Sorge der Fangemeinde, dass es nun wieder aus sei für *Valkyria Chronicles*. Doch dann kam die überraschende und zugleich erlösende Ankündigung, die reiner Balsam für die Seele der Fans ist: *Valkyria Chronicles 4* kommt und Sega kehrt damit zu den Wurzeln des ersten Teils zurück! Damit nicht genug, erscheint der Strategie-Titel unter anderem auch für die Switch und somit wagt die Serie erstmals den Sprung auf eine Nintendo-Konsole.

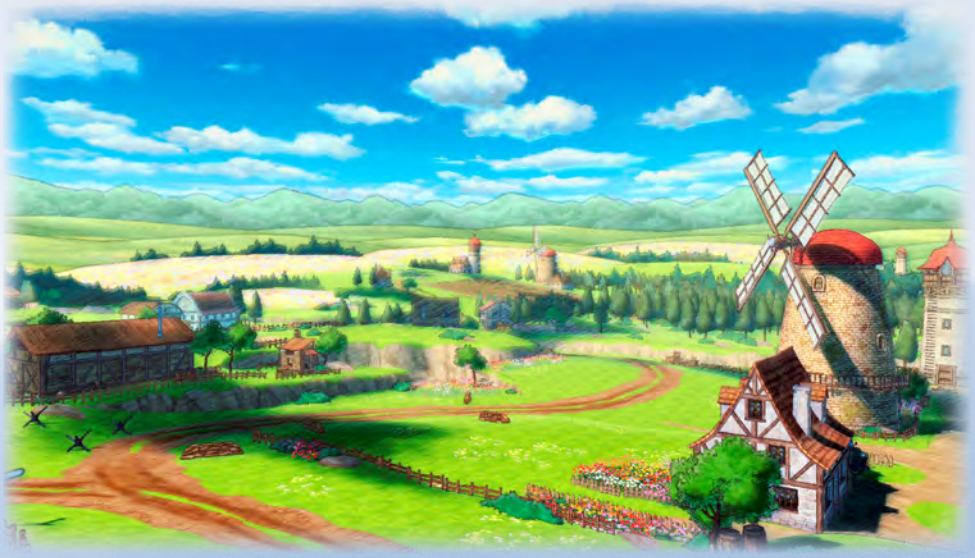
Taktik-Rollenspiel mal anders

Für Nintendo-Fans, die so gar nichts mit *Valkyria Chronicles* anfangen können, dient *Fire Emblem* als bester Bezugspunkt. Nur mit dem Unterschied, dass die Spiele in einem alternativen zweiten Weltkriegsszenario angesiedelt sind. Im Verlauf der Kampagne lenkt ihr die Geschicke einer Kampfeinheit bestehend aus verschiedenen Soldaten-Klassen wie Spähern, Panzerjägern oder Scharfschützen und ein paar Panzern. Einzigartig dabei ist der Mix aus Echtzeit- und Rundenstrategie. Anders als in *Fire Emblem* oder vielen vergleichbaren Taktik-Rollenspielen seid ihr hier nicht nur der Befehlshaber, ihr übernehmt auch die Rolle der Soldaten und Panzer. Zunächst wählt ihr eine Einheit auf einer

Ihr übernehmt die Kontrolle von Squad E, dem die vier Kindheitsfreunde Raz, Claude, Riley und Kai (von links im Bild) ebenfalls angehören.

Natürlich werden wie üblich auch die namensgebenden Valkyria eine Rolle in der Handlung übernehmen. Crimaria kämpft etwa aufseiten der Imperialen Allianz.

Übersichtskarte aus, um dann deren Zug aus der Schulterperspektive selbst auszuführen. Dabei müsst ihr auf die individuellen Stärken und Schwächen eurer Charaktere sowie die Umgebung und Deckungsmöglichkeiten achten. Auch in *Valkyria Chronicles 4* soll dieses sogenannte Blitz-Kampfsystem zurückkehren und neben weiteren Aspekten wie der Grenadier-Klasse oder Schlachtschiff-Unterstützung zum Einsatz kommen.



***Valkyria Chronicles 4* setzt wieder auf die Canvas Engine, die für den serientypischen Aquarell-Grafikstil sorgt. Dadurch wirken die Umgebungen und Spielfiguren, als wären sie einem Gemälde entsprungen.**

Verzweiflungsaktion

Die Handlung spielt im selben Zeitraum wie die des ersten Teils, konzentriert sich aber auf einen neuen Cast von Charakteren und andere Schauplätze des großen Zweiten Europakrieges. Ihr übernehmt das Squad E in den Reihen der Atlantischen Föderation, die zunehmend Rückschläge durch die autokratische osteuropäische Imperiale Allianz erfährt. Um den Krieg doch für sich zu entscheiden, ruft die Föderation die Operation „Northern Cross“ ins Leben, bei der die Hauptstadt der Imperialen Allianz mit einem waghalsigen Manöver erobert werden soll. Inmitten dieser Umstände erleben die Hauptfiguren von Squad E die unbarmherzige Realität des Krieges und was diese für ihren Zusammenhalt bedeuten.

Interaktives Gemälde

Mit dem einzigartigen Aquarell-Grafikstil kehrt im vierten Teil ein weiteres Alleinstellungsmerkmal der Serie zurück. Das komplette Spiel wirkt dabei, als wäre es ein lebendig gewordenes Wasserfarben-Gemälde, was in Zwischensequenzen durch am Rand sichtbare Kanten einer Leinwand nochmals verstärkt wird. Der farbintensive Stil fängt schon jetzt super die Mischung aus realitätsnahen Elementen wie den Panzern, Waffen und Umgebungen und den Fantasy-Aspekten wie den übernatürlichen Valkyria ein. Ob der vierte Teil auch in puncto Spielspaß und Story mit dem starken Serienerstling mithalten kann, muss sich jedoch noch zeigen. Die bisher verkündeten Eckpunkte sind aber bereits sehr vielversprechend.

Viktor Eippert

Ingenieurin Riley Miller und Kommandant Claude Wallace sind die beiden Protagonisten der Kampagne.

Die Streitkräfte der Imperialen Allianz sind zahlreich und verfügen über eine große Zahl an Panzern und anderem Kriegsgerät, was sie sehr bedrohlich im Kampf macht.

MEINUNG
Viktor Eippert

„Ein kleiner Traum wird wahr! Jetzt bloß nicht verbocken, Sega!“

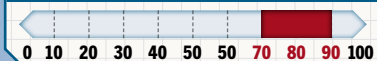
Wie *Okami* und *Beyond Good & Evil* ist *Valkyria Chronicles* Teil der Liste meiner absoluten Lieblings-Geheimtipps, die ich bei jeder Gelegenheit weiterempfehle. Entsprechend groß war meine Freude, als wie aus dem Nichts *Valkyria Chronicles 4* angekündigt wurde und die Entwickler sehr deutlich machten, dass man sich auf die alten Stärken besinnen möchte. Darüber hinaus ist die Switch aufgrund ihrer vielseitigen Natur die perfekte Konsole für derartige Strategie-Spiele! Wenn Sega keinen Mist bei der Umsetzung des tollen Konzepts baut und die Handlung ähnlich interessant ist wie im ersten Teil, wird *Valkyria Chronicles 4* garantiert zu meinen Spielen des Jahres 2018 zählen. Und hoffentlich findet die Serie dann auch Anklang bei einer breiteren Masse an Spielern.

INFOS

Hersteller: Sega
Entwickler: Sega
Alternative: Mario + Rabbids Kingdom Battle
Termin: 2018

Screen-Info: Die Bilder stammen zum Teil direkt vom Hersteller und zum Teil aus dem offiziellen Ankündigungstrailer zum Spiel.

WERTUNGSTENDENZ



Das N-ZONE-Wertungssystem: Informativ, ehrlich und knallhart!

So entstehen die Spiele-Wertungen in der N-ZONE.

UNSER WERTUNGSSYSTEM

Die Wertungskästen:
Darin findet ihr die wichtigsten Infos rund um das getestete Spiel, etwa Release-Termin, Hersteller, Entwickler, Preis und Jugendeignung. Bei jedem Spiel bewerten wir die vier Punkte Grafik, Sound, Steuerung und Amiibo (falls vorhanden) separat und liefern euch die wichtigsten Pro- und Contra-Aspekte zum jeweiligen Titel. Dabei beeinflusst jedes Pro und Contra die Endwertung, wobei besonders wichtige Pros und Contras mit einem doppelten Plus beziehungsweise einem doppelten Minus hervorgehoben sind. Außerdem bewerten wir, wie viel Spaß der getestete Titel im Einzelspieler- und im Mehrspielermodus (falls vorhanden) macht und wie viele Spieler miteinander spielen können. Bei 3DS-Tests informieren wir euch zudem darüber, ob ihr zwingend einen New Nintendo 3DS für das Spiel benötigt.

Die Meinungskästen:
Grundsätzlich bekommt ihr von uns ehrliche Meinungen. Diese findet ihr in den Meinungskästen am Ende größerer Tests und Vorschauen.

Die Wertungsgrenzen:
Die Wertungsgrenzen erläutern die Prozentwertungen, die wir bei Spieletests vergeben, etwas genauer. Sie reichen von 0 bis 100 Prozent, wobei alle Games mit Wertungen unter 50 Prozent als nicht empfehlenswert eingestuft werden.

> 90 %, Herausragend
Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele werden mit einem 90er gewürdigt. Spiele, die dermaßen gut abschneiden, gehören in jede Sammlung!

> 80 %, Sehr gut
Hervorragender, überdurchschnittlich guter Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres guten Gewissens zum Kauf empfehlen, auch wenn nicht alles an dem Spiel perfekt sein mag.

> 70 %, Gut
Die zweite Liga – gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen, bei denen man als Fan des Genres beziehungsweise der entsprechenden Thematik nicht viel verkehrt machen kann.

> 60 %, Befriedigend
Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage, auch wenn das Spiel durchaus offensichtliche Schwächen aufweist.

> 50 %, Ausreichend
Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Frustresistenz beim Spieler, wobei nicht alles an den Games grottenschlecht sein muss.

< 50 %, Mangelhaft
Mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen. Nicht einmal Fans der Thematik werden mit diesen Spielen ihre Freude haben. Finger weg!

Zelda: Breath of the Wild

Termin: 3. März 2017
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo EPD
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Preis: ca. 70 Euro

GRAFIK 8
Keine technische, aber eine künstlerische Meisterleistung. Deutliche Ruckler bei viel Geschehen auf dem Screen und Pop-ins trüben den Eindruck etwas.

SOUND 9
Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Gute englische, maue deutsche Sprecher, herausragende Musikuntermalung und tolle Soundeffekte

STEUERUNG 9
Unterstützt: Pro-Controller, Gyrosensor
Ab und an kraxelt man à la *Assassin's Creed* aus Versehen Wände hoch, ansonsten funktioniert's tadellos.

EINZELSPIELER 10
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer (stufenlos)
Ein riesiges, unglaublich abwechslungsreiches und geradezu unverschämt gut durchdachtes Abenteuer. Zahlreiche weggefallene Serien-Standards werden nicht allen Fans gefallen und Elemente wie die lahme Story und die zu kleinen Dungeons sind auch objektiv betrachtet Schwachstellen, die im Rahmen des großen Ganzen aber kaum ins Gewicht fallen.

AMIIBO 6
Relativ unspektakulär – alle Infos im Extra-Kasten!

PRO / CONTRA
- ++ Fantastisch gestaltete Spielwelt
- ++ Jede Menge sinnvolle Dinge zu tun
- ++ Gameplay-Neuerungen an allen Ecken und Enden
- ++ Quasi vollkommene Missions-Entscheidungsfreiheit
- ++ Keinerlei Bugs beim Testen
- + Toll umgesetztes Ressourcen-System
- + Fast perfekt ausbalancierter Schwierigkeitsgrad
- + Fühlt sich nach wie vor wie *Zelda* an
- − Schlechte deutsche Synchronsprecher
- − Wenige und zu kurze Hauptdungeons

WERTUNG/FAZIT

94

„Extrem kompetent gemachter Open-World-Titel und ein sehr würdiges *Zelda*-Abenteuer"

ICONS

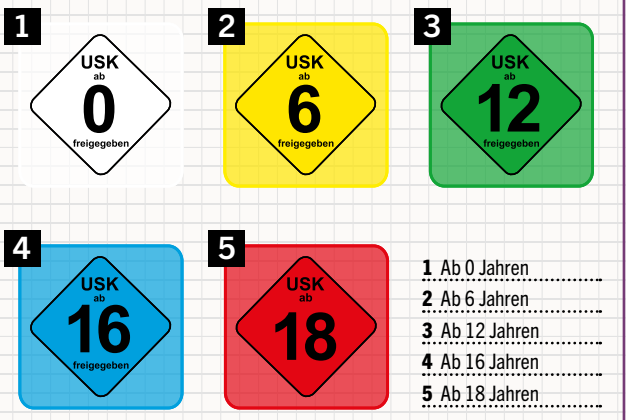
N-ZONE-HIT
An diesem Icon erkennt ihr die Hits für Switch und 3DS. Denn nur Titel mit einer Wertung von 85 Prozent oder mehr erhalten diese Hit-Auszeichnung.

AMIIBO
Wenn ihr dieses Icon in einer Vorschau oder einem Test erblickt, unterstützt das entsprechende Spiel Nintendos Amiibo-Figuren. Welche Funktion die Figuren haben, verraten wir im Artikel.

eSHOP
Dieses Icon weist darauf hin, dass ein Spiel oder ein Downloadcontent ausschließlich online über den Nintendo eShop erhältlich ist.

GESPIELT
Wenn wir bei einer Vorschau einen Titel auch wirklich spielen konnten, kennzeichnen wir das durch das „Gespielt"-Icon.

USK-EINSTUFUNGEN



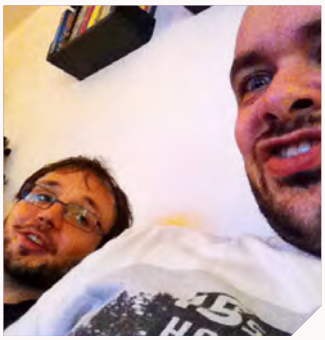
1 Ab 0 Jahren
2 Ab 6 Jahren
3 Ab 12 Jahren
4 Ab 16 Jahren
5 Ab 18 Jahren

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

VIKTOR EIPPERT (31, Redaktionsleiter)

Spielt gerade: Xenoblade Chronicles 2 (Switch), Super Mario Odyssey (Switch)
Sieht gerade: Turn: Washington's Spies – Staffel 4
Plant gerade: Die Hochzeitsreise nach Japan – so viele Möglichkeiten!
Und sonst: Na, ist ja gut, dass wir kürzlich die letzten Arbeiten in unserem Garten abgeschlossen haben. Nur kurze Zeit später kam prompt der frühe Wintereinbruch im idyllischen Fürth und schon war alles von Schnee bedeckt. Ist mal wieder schön anzusehen, aber so elendig kalt. brrrrrrrrr

LUKAS SCHMID (29, Redakteur)

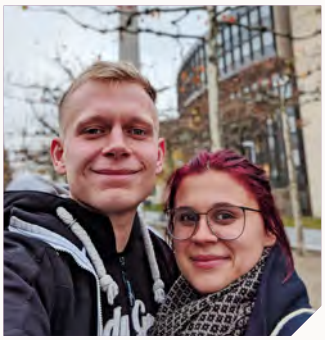


Spielt gerade: Assassin's Creed: Origins
Sieht gerade: Gilmore Girls Season 3
Liest gerade: Wolf Haas – Brennerova
Und sonst: Man ärgert sich so oft über so viel, verirrt sich in düsteren Gedanken und gibt Dingen Bedeutung, welche diese wirklich nicht verdienen; und vergisst dabei, dass es auf der Welt so, so viel wichtigere Dinge gibt. Familie. Freunde. Dass man füreinander da ist und dass man sich öfters mal sagt, dass man einander wichtig ist. In diesem Sinne wünche ich allen schöne Feiertage und einen schönen Jahresausklang.

KATHARINA REUSS (30, Redakteurin)

Spielt gerade: Ruiner, The Elder Scrolls 5: Skyrim Switch Edition
Sieht gerade: Von meinem Arbeitsplatz aus das Bombenentschärfungskommando anrücken. Ich bin sehr glücklich darüber, am Fenster zu sitzen!
Hört gerade: Jim Jones
Und sonst: Bin ich zufrieden mit der Qualität der russischen Gouache-Farben, die ich über das Internet bestellt habe. Ansonsten gibt's noch viel für das nächste Jahr zu planen. Und ich habe noch keine Plätzchen gebacken!?

JOHANNES GEHRLING (26, Volontär)



Spielt gerade: mit seinem brandneuen Smartphone (Google Pixel 2 XL)
Sieht gerade: King of Queens (alle Staffeln)
Hört gerade: TP4L von Trailerpark
Und sonst: Im November hatte ich nicht nur eine wunderschön entspannte Woche Urlaub, sondern durfte auch dem *The Legend of Zelda*-Konzert in Düsseldorf beiwohnen, das mich sehr begeistert hat. Außerdem war ich angetan von der hübschen Stadt am Rhein und ihrem kulinarischen Angebot. Und ein neues (verdammt teures) Handy habe ich mir auch zugelegt.

MATTHIAS SCHÖFFEL (alt, Layouter)

Liest gerade: Marlon James – Eine kurze Geschichte von sieben Morden
Sieht gerade: 4 Blocks – Staffel 1
Hört gerade: Lift to Experience – The Texas-Jerusalem Crossroads
Und sonst: Der erste Versuch, Weihnachtsgeschenke zu besorgen, ist gründlich danebengegangen. Da kommt man schwer bepackt nach Hause und muss feststellen, dass nur ein Bruchteil der erworbenen Produkte verschenkt werden wird. Alles viel zu schade für ignorante Familienmitglieder.

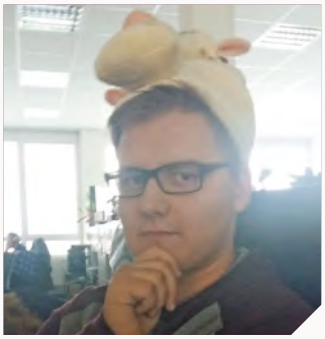
BENJAMIN KEGEL (35, freier Mitarbeiter)

Spielt gerade: Resident Evil Revelations (Switch), Resident Evil Revelations 2 (Switch), Divinity: OS 2 (PC)
Sieht gerade: Game of Thrones auf Deutsch zum Qualitätscheck der Übersetzung.
Hört gerade: Die letzten Sonata-Arctica-Alben – die hab ich etwas verpasst.
Und sonst: Man hatte mich ja vor dem Winter hier in Hof gewarnt – wenn in Bayern irgendwo Schnee fällt, dann in Hof. Dass man hier aber mit dem Bagger die weiße Pracht aufschaufelt und mit Kipplastern wegfährt, war mir neu.

REBECCA DÖLLNER (21, Praktikantin)

Spielt gerade: Horizon: Zero Dawn (PS4)
Sieht gerade: Sherlock (erst zum sechsten Mal in diesem Jahr!), Dragonball
Lauscht gerade: den satanisch-lieblichen Klängen von Ghost B.C.
Und sonst: Ringe ich gerade mit meinem Gewissen, ob ich statt für die anstehende London-Reise Drehorte, Privatadressen von Stars und Survival-Tipps für eine zufällige Begegnung mit Cumberbatch, Hiddleston & Co. herauszusuchen mir vielleicht doch eher Gedanken über das Thema meiner Bachelor-Arbeit machen sollte.

PHILIPP BADER (18, Praktikant)



Spielt gerade: Apollo Justice: Ace Attorney (3DS), Sonic Forces (Switch)
Sieht gerade: Indiana Jones: Der Tempel des Todes
Liest gerade: Origin (Dan Brown)
Und sonst: Tja, da ist die Zeit auch schon wieder rum. Zum Abschluss durfte ich mit Sonic Forces sogar noch einen größeren Test schreiben. Ich hatte hier in der Redaktion drei ganz tolle Monate und möchte mich an dieser Stelle noch einmal ganz herzlich beim gesamten Team bedanken. Vielen Dank und auf Wiedersehen!

MEINUNGSMACHE
Die Geschmackspolizei

	Lukas Schmid	Viktor Eippert	Katharina Reuss	Johannes Gehrling
TOP-TITEL	-	Xenoblade Chronicles 2	TES 5: Skyrim	Gear Club Unlimited
FLOP-TITEL	-	Sonic Forces	Animal Crossing: Pocket C.	-

Xenoblade Chronicles 2 (Switch)
∅ Wertung: 8,25 // Test S. 20

Auch wenn ich wie Katha das Figurendesign (vor allem das der weiblichen Helden) des Spiels furchtbar finde, ist das Spiel dahinter echt gut geworden! Nach dem mittelmäßigen *Xenoblade Chronicles X* bin ich wieder versöhnt. **8**

Trotz einiger kleinerer Mankos ist *Xenoblade Chronicles 2* richtig super geworden. Es ist eines der Spiele, bei dem ich wünschte, das Abenteuer würde nie enden. Bei *Zelda* und *Mario Odyssey* ging es mir zuvor schon so. **9**

Das Charakterdesign finde ich außergewöhnlich furchtbar und auf diese ganzen fremdschämigen Anime-Klischees hätte ich auch verzichten können. Ordentliches, aber routiniertes JRPG für Fans des Genres. **8**

Ein fulminantes Werk, auf das sicherlich viele Genre- und Serien-Fans sowie Switch-Besitzer sehnlichst gewartet haben. Für mich aber leider nichts. Das ist aber nicht schlimm, gibt aktuell genug anderes Tolles auf der Switch. **8**

Rocket League (Switch)
∅ Wertung: 7,75 // Test S. 28

Rocket League, ne? Hat mir schon auf den anderen Plattformen Spaß gemacht, ohne mich aber, wie manch andere, völlig vom Hocker zu hauen. Schön auf jeden Fall, wie kompromisslos die Switch-Portierung ausgefallen ist! **8**

Was habe ich *Rocket League* bei der Erstveröffentlichung gesuchtet! Von der Switch-Fassung habe ich bewusst die Finger gelassen, damit das nicht noch mal von vorne losgeht. Wer's noch nicht hat: unbedingt ausprobieren! **9**

Wie bei *Skyrim* gilt wohl „besser spät als nie" für die Switch-Portierung. Allerdings habe ich die kurzweilige Genremixtur schon für meine Bedürfnisse ausreichend auf anderen Plattformen genossen. **7**

Das Phänomen war mir bewusst, ich habe es zuvor noch nie gespielt und nach der Ankündigung für Switch dann darauf gewartet. Mir fehlt leider eine Kampagne im Singleplayer. Ansonsten aber schon cooles Spiel. **7**

Doom (Switch)
∅ Wertung: 7,5 // Test S. 32

Auch, wenn ich durchaus den Reiz verstehe, den *Doom* auf manche Spieler ausübt: Mich macht es nicht so richtig an. Klar, die brutalen Schießereien machen mir schon Spaß, aber alles in allem fehlt es mir an Abwechslung und Finesse. **6**

Ich finde es klasse, dass Bethesda mit *Doom* ein richtig schön klassisches Shooter-Erlebnis mit schnörkelloser Kampagne bietet. Und das auf der Switch auch noch unterwegs und mit absolut respektabler Technik. **8**

Doom ist ein weiteres dieser Spiele, mit denen ich mich schon beim Release beschäftigt habe (zugegeben, im Falle von *Doom* war das nicht sehr lange), weshalb die Switch-Fassung mich persönlich nicht reizt. **7**

Ein solider Baller-Spaß, der auf der Switch so viel besser aussieht und runder läuft, als ich es vorher jemals gedacht hätte. Toll, dass es auch solche „erwachsenen" Spiele auf der Switch gibt. Bereichert meine Zugfahrten. **9**

TES 5: Skyrim (Switch)
∅ Wertung: 7,75 // Test S. 36

Erst vor Kurzem habe ich wieder einmal darüber nachgedacht, wie viel Spaß ich anno dazumal mit *The Elder Scrolls 3: Morrowind* hatte. Ganz diesen Zauber übt *Skyrim* nicht auf mich aus, es ist aber trotzdem ein echt tolles Spiel! **8**

Trotz der unzähligen Releases auf gefühlt sämtlichen Plattformen habe ich es tatsächlich bisher nicht geschafft, *Skyrim* zu spielen. In erster Linie, weil für mich Ego-Perspektive und Fantasy-RPG nicht zusammenpassen. **7**

Vor einem halben Jahrzehnt war *Skyrim* natürlich ein deutlich prestigeträchtigeres Spiel als heute, aber wer das RPG bislang verpasst hat, dem bietet sich auf der Switch eine gute Gelegenheit zum Nachholen. **8**

Auch ein Phänomen, das nicht an mir vorbeigegangen ist, mit dem ich mich aber nie groß beschäftigt habe – bis jetzt, weil es nun auf der Switch läuft. Eine weitere solide Portierung eines fulminanten Spiels – gut! **8**

Pokémon Ultrasonne/Ultramond (3DS)
∅ Wertung: 7,25 // Test S. 48

In diesem Leben wird das nichts mehr mit mir und *Pokémon*. Ich habe einst die allererste Generation gespielt und fand das schon damals alles relativ mittelmäßig. Es gibt einfach so viele bessere Rollenspiele am Spielemarkt! **6**

Für große Fans der Reihe sind *Ultrasonne* und *Ultramond* sicherlich eine feine Sache. Für jemanden wie mich, der nur alle paar Teile in *Pokémon* reinschnuppert, muss schon ein komplett neuer Switch-Teil her. **7**

Mit der Serie fühle ich mich stark verbunden, schließlich hat sie meine Kindheit geprägt. Ganz durchspielen were ich diese „halben" Editionen *Ultrasonne* und *Ultramond* aber wohl nicht. Zu wenig neue Inhalte. **7**

Ich bin wieder voll im Pokémon-Rausch! Für mich als alten Taschenmonster-Hasen ein recht leichtes, aber dennoch tolles Abenteuer. Noch viel mehr freue ich mich aber auf das erste Hauptspiel für die Switch! **9**

Animal Crossing: Pocket C. (Mobile)
∅ Wertung: 6,75 // Test S. 52

So sehr ich Nintendo auch mag, ihre Free2Play-Projekte haben sie in der Vergangenheit durch doofe Einschränkungen gerne mal verbockt. *Pocket Camp* entgeht diesem Schicksal zum Glück und ist fair und spaßig! **7**

Von Nintendos großen Serien zählt *Animal Crossing* bei mir nicht zu denen, die ich immer unbedingt spielen muss. Trotzdem checke ich ganz gerne hin und wieder meinen Zeltplatz, zumal *Pocket Camp* wirklich fair ist. **7**

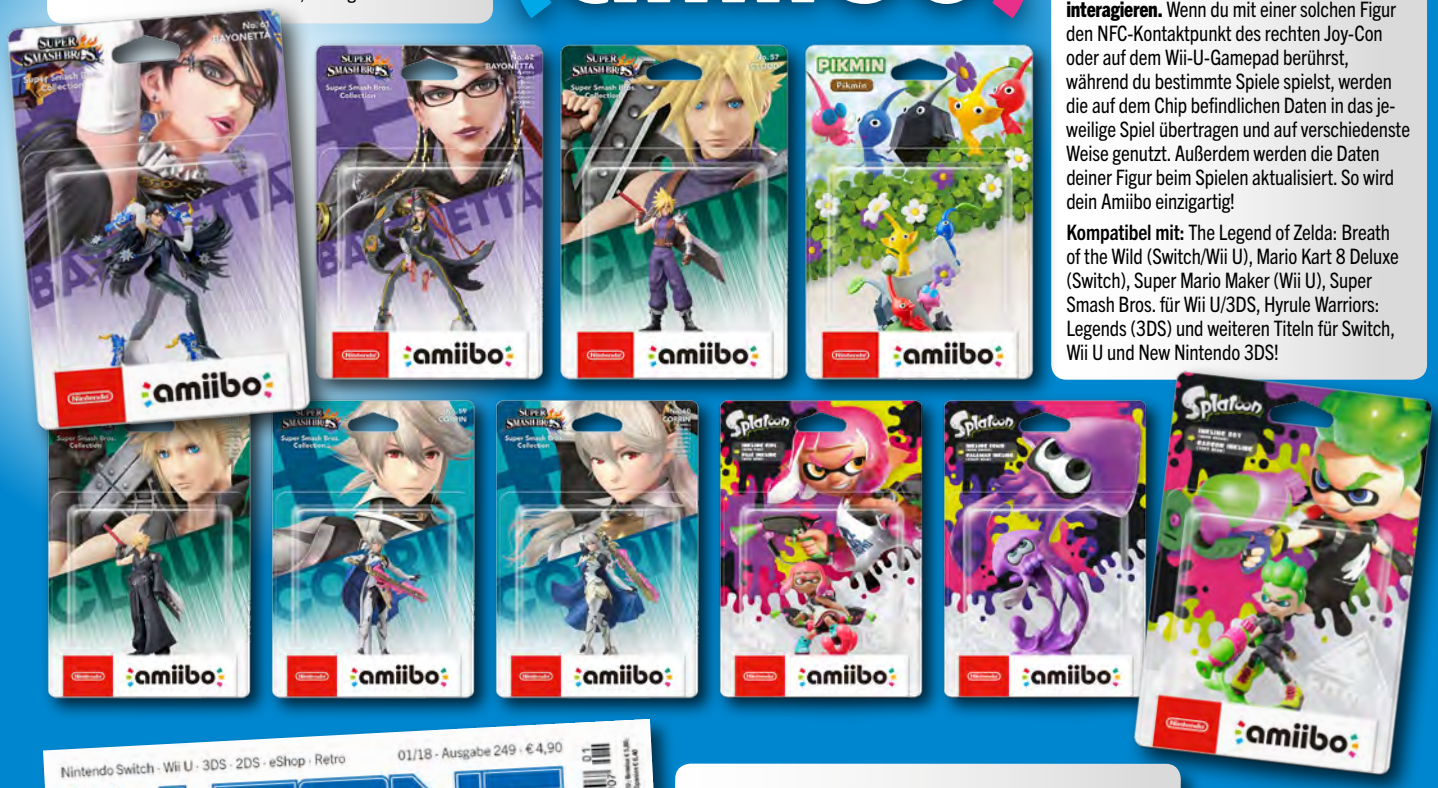
Nein, diese Free2Play-Seuche will ich nicht unterstützen, auch nicht, wenn *Animal Crossing* draufsteht. Baut mal lieber ein neues *AC* für die Switch oder meinetwegen für den 3DS oder dessen Nachfolger. **5**

Die Entwickler haben das *Animal Crossing*-Spielprinzip sehr gut für Mobilgeräte umgesetzt, außerdem sieht das Spiel sehr knuffig und hübsch aus. So müssen Spiele für Smartphone und Tablet aussehen! **8**

Tolle Prämien im Shop!

NINTENDO AMiiBO

Jahresabo-Prämien – lieferbar, solange Vorrat reicht



Mit amiibo kannst du eine brandneue Möglichkeit entdecken, mit deinen Lieblings-Charakteren und Spielen von Nintendo zu interagieren. Wenn du mit einer solchen Figur den NFC-Kontaktpunkt des rechten Joy-Con oder auf dem Wii-U-Gamepad berührst, während du bestimmte Spiele spielst, werden die auf dem Chip befindlichen Daten in das jeweilige Spiel übertragen und auf verschiedenste Weise genutzt. Außerdem werden die Daten deiner Figur beim Spielen aktualisiert. So wird dein Amiibo einzigartig!

Kompatibel mit: The Legend of Zelda: Breath of the Wild (Switch/Wii U), Mario Kart 8 Deluxe (Switch), Super Mario Maker (Wii U), Super Smash Bros. für Wii U/3DS, Hyrule Warriors: Legends (3DS) und weiteren Titeln für Switch, Wii U und New Nintendo 3DS!

ABO? DESWEGEN:

- ✔ COOLE PRÄMIEN
- ✔ PREISVORTEILE
- ✔ VERSANDKOSTENFREI BEQUEM PER POST
- ✔ PÜNKTLICH & AKTUELL
- ✔ KEINE AUSGABE VERPASSEN!

shop.computec.de/nzone

Wann erscheint was? Dank der N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über die wichtigsten Neuerscheinungen für Switch, Wii U, 3DS und Mobile. Stand: 7. Dezember 2017.

Nintendo Switch

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
November 2017		
S. 67/75 UPDATE eSHOP Aces of the Luftwaffe – Squ.	HandyGames	17. November 2017
NEU Aqua Moto Racing Utopia	BigBen Interactive	24. November 2017
eSHOP Batman – The Telltale Series	Telltale Games	17. November 2017
S. 64 UPDATE eSHOP Battle Chef Brigade	Trinket Studios	20. November 2017
NEU Ben 10	Outright Games	10. November 2017
Cartoon Network: Battle Crashers	Maximum Games	14. November 2017
S. 67 NEU eSHOP Cat Quest	Pqube	10. November 2017
eSHOP Chess Ultra	Ripstone Publishing	02. November 2017
NEU eSHOP Dead Synchronicity: Tomorrow Comes T.	Fictiorama Studios	21. November 2017
S. 32 Doom	Bethesda	10. November 2017
NEU Ginger: Beyond the Crystal	Badland Games	17. November 2017
NEU eSHOP Heroes of the Monkey Tavern	Monkey Stories	07. November 2017
S. 65 UPDATE eSHOP Ittle Dew 2+	Nicalis	14. November 2017
NEU eSHOP Koi DX	Circle Ent.	09. November 2017
S. 34 L.A. Noire	Rockstar Games	14. November 2017
Landwirtschafts-Simulator: Nintendo Switch Ed.	Focus Home Intera.	07. November 2017
NEU eSHOP Letter Quest Remastered	Digerati	23. November 2017
Let's Sing 2018	Koch Media	24. November 2017
eSHOP Lumo	Rising Star Games	16. November 2017
UPDATE eSHOP Mantis Burn Racing	VooFoo Games	23. November 2017
Monster Jam: Crush It	Maximum Games	14. November 2017
eSHOP Morphite	Blowfish Studios	02. November 2017
UPDATE MXGP3 – The Official Motocross Videogame	Milestone	21. November 2017
NEU eSHOP Octodad: Dadliest Catch	Young Horses	09. November 2017
UPDATE eSHOP Poi: Explorer Edition	PolyKid	24. November 2017
NEU Portal Knights	505 Games	23. November 2017
S. 44 eSHOP Resident Evil Revelations	Capcom	28. November 2017
S. 45 eSHOP Resident Evil Revelations 2	Capcom	28. November 2017
eSHOP Rime	Tequila Works	17. November 2017
S. 66 UPDATE eSHOP Rive: Ultimate Edition	Two Tribes	17. November 2017
S. 28 Rocket League (physisch später)	Psyonix	14. November 2017
S. 46 Snipperclips Plus	Nintendo	10. November 2017
NEU Snow Moto Racing Freedom	BigBen Interactive	24. November 2017
S. 40 Sonic Forces	Sega	07. November 2017
NEU eSHOP Spellspire	10tons	09. November 2017
NEU eSHOP Stick it to the man!	Zoink Games	23. November 2017
NEU Superbeat: Xonic	Rising Star Games	30. November 2017
eSHOP Super Beat Sports	Harmonix	02. November 2017
NEU Super Putty Squad	System 3 Software	14. November 2017
UPDATE Syberia 2	Microids	30. November 2017
S. 36 The Elder Scrolls 5: Skyrim	Bethesda	17. November 2017
NEU eSHOP UNO	Ubisoft	07. November 2017
NEU eSHOP VVVVVV	Nicalis	17. November 2017
UPDATE eSHOP Worms W.M.D. (physisch später)	Team 17	23. November 2017
Dezember 2017		
NEU eSHOP Caveman Warriors	JanduSoft	05. Dezember 2017
NEU eSHOP Crawl	Powerhoof	19. Dezember 2017
NEU eSHOP Deer God	Blowfish Studios	21. Dezember 2017
NEU eSHOP Dimension Drive	2Awesome Studio	07. Dezember 2017
NEU eSHOP Embers of Mirrim	Creative Bytes	07. Dezember 2017
NEU eSHOP Floor Kids	MERJ Media	18. Dezember 2017
S. 42/73 Gear Club Unlimited	Micdroids	01. Dezember 2017
NEU eSHOP Human: Fall Flat	Curve Digital	07. Dezember 2017
UPDATE Lego Marvel Super Heroes 2	Warner Bros. Int.	01. Dezember 2017
NEU eSHOP Nine Parchments	Frozenbyte	05. Dezember 2017
NEU eSHOP Pinball FX3	Zen Studios	12. Dezember 2017
NEU eSHOP Plague Road	Arcade Distillery	21. Dezember 2017
NEU eSHOP Poly Bridge	Dry Cactus	14. Dezember 2017
UPDATE eSHOP Riptide GP: Renegade	Vector Unit	07. Dezember 2017
NEU eSHOP Slain: Back From Hell	Digerati Distribution	07. Dezember 2017
UPDATE eSHOP Super Meat Boy Forever	Team Meat	Dezember 2017
NEU eSHOP Teslagrad	Rain Games	07. Dezember 2017
UPDATE eSHOP The End Is Nigh	Nicalis	12. Dezember 2017
NEU eSHOP The Sexy Brutale	Tequila Works	07. Dezember 2017
NEU eSHOP Tiny Troopers: Joints Ops XL	Kukouri Mobile Ent.	21. Dezember 2017
NEU eSHOP Ultimate Chicken Horse	Clever Endeavour G.	12. Dezember 2017
UPDATE WWE 2K18	2K Games	06. Dezember 2017
S. 20 Xenoblade Chronicles 2	Monolith Soft	01. Dezember 2017
UPDATE eSHOP Yooka-Laylee	Team 17	14. Dezember 2017
Januar 2018		
NEU eSHOP Celeste	Matt Thorson	Januar 2018
Lost Sphear	Square Enix	23. Januar 2018
Weitere Ankündigungen		
AeternoBlade 2	Corecell Technology	Nicht bekannt
UPDATE eSHOP Arena of Valor	Tencent Games	Winter 2017/2018
UPDATE Battle Chasers: Nightwar	THQ Nordic	2017/2018
UPDATE eSHOP Bit Boy!! Arcade Deluxe	Bplus	2017/2018

Nintendo Switch (Fortsetzung)

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
eSHOP Blacksad	Microids	Winter 2018
UPDATE eSHOP Blade Strangers	Nicalis	Winter 2017/2018
UPDATE eSHOP Brawlout	Angry Mob Games	Winter 2017/2018
NEU eSHOP Bridge Constructor Portal	HeadUp Games	2018
UPDATE eSHOP Constructor	System 3	2017/2018
UPDATE eSHOP Cube Life: Survival HD	Cypronia	2017/2018
UPDATE eSHOP Dandara	Raw Fury	2017/2018
Dragon Quest Builders	Square Enix	Frühjahr 2018
Dragon Quest Builders 2	Square Enix	Nicht bekannt
Dragon Quest X	Square Enix	Nicht bekannt
Dragon Quest XI	Square Enix	Nicht bekannt
Fe	EA Games	Frühjahr 2018
eSHOP Fear Effect Sedna	Sushee	Frühjahr 2018
Fire Emblem	Nintendo	2018
UPDATE eSHOP Flashback – Remastered Edition	Microids	Winter 2017/2018
eSHOP Flipping Death	Zoink Games	Nicht bekannt
Harvest Moon: Light of Hope	Rising Star Games	Frühling 2018
NEU eSHOP Hollow Knight	Team Cherry	Frühjahr 2018
UPDATE eSHOP Ira	Ore Creative	2017/2018
Kirby Star Allies	Nintendo	Frühjahr 2018
S. 06 NEU Mega Man 11	Capcom	2018
Metroid Prime 4	Nintendo	Nicht bekannt
UPDATE eSHOP Monster Boy And The Cursed Kingd.	FDG Entertainment	2017/2018
Monster Hunter XX: Nintendo Switch Version	Capcom	Nicht bekannt
UPDATE eSHOP Mutant Mudds Collection	Atooi	Winter 2017/2018
NEU Overcooked: Special Edition (physisch)	Team17	13. Februar 2018
eSHOP Payday 2	505 Games	Winter 2017/2018
NEU eSHOP Penguin Wars	Dispatch Games	Frühjahr 2018
Penny-Punching Princess	NIS America	23. März 2018
eSHOP Pocket Rumble	Chucklefish Games	Nicht bekannt
Pokémon für Nintendo Switch	Nintendo	Nicht bekannt
Project Octopath Traveler	Square Enix	2018
UPDATE eSHOP Putty Pals	Harmonious Games	2017/2018
UPDATE eSHOP Puzzlebox	Bplus	2017/2018
Real Farm	Soedesco	2018
UPDATE Redout	Nicalis	2017/2018
eSHOP Rise: Race the Future	VD-Dev	Nicht bekannt
eSHOP Runbow	HeadUp Games	2018
UPDATE eSHOP Runner 3	Choice Provisions	2017/2018
UPDATE eSHOP Shakedown: Hawaii	vBlank	2017/2018
Shantae: Half-Genie Hero Ultimate Edition	PQube	2018
eSHOP Shaq-Fu: A Legend Reborn	Saber Interactive	Nicht bekannt
NEU Shin Megami Tensei 5	Atlus	Nicht bekannt
NEU Sky Force Reloaded	Infinite Dreams	Nicht bekannt
eSHOP Sky Of Azura	Sky Of Azura	Nicht bekannt
NEU eSHOP Sleep Tight	We Are Fuzzy	Frühjahr 2018
Starlink: Battle for Atlas	Ubisoft	Herbst 2018
UPDATE Steep	Ubisoft	2017/2018
eSHOP Steredenn	Pixelnest Studio	Nicht bekannt
Syberia 3	Microids	Frühjahr 2018
The Alliance Alive	Atlus	Frühjahr 2018
UPDATE The Longest Five Minutes	NIS America	16. Februar 2018
eSHOP Townsmen	HandyGames	2018
eSHOP Unruly Heroes	Magic Design Studios	2018
S. 12 NEU Valkyria Chronicles 4	Sega	2018
Wolfenstein 2: The New Colossus	Bethesda	2018
UPDATE eSHOP World to the West	Rain Games	2017/2018
Yoshi für Nintendo Switch	Nintendo	2018

Wii U

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
November 2017		
NEU eSHOP Annihilation	TreeFall Studios	09. November 2017
NEU eSHOP Break In (VC)	Konami	30. November 2017
NEU eSHOP Digital Champ (VC)	Konami	09. November 2017
NEU eSHOP Power Golf (VC)	Konami	30. November 2017
NEU eSHOP RTO	nuGame	16. November 2017
Dezember 2017		
NEU eSHOP Bomberman: Panic Bomber (VC)	Konami	07. Dezember 2017
NEU eSHOP Salamander (VC)	Konami	07. Dezember 2017
Weitere Ankündigungen		
UPDATE eSHOP The Unlikely Legend of Rusty Pub	Gory Detail	2017/2018
UPDATE eSHOP World to the West	Rain Games	2017/2018

(New) 3DS

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
November 2017		
NEU eSHOP 80's Overdrive	Insane Code	30. November 2017
S. 47 UPDATE eSHOP Apollo Justice: Ace Attorney	Capcom	23. November 2017
NEU eSHOP Bonds of the Skies	Kemco	09. November 2017
Etrian Odyssey 5: Beyond the Myth (Retail)	Deep Silver	03. November 2017
eSHOP Frutakia 2	Crazysoft	02. November 2017
eSHOP Galaxy Blaster Code Red	RCMADIAX	02. November 2017
NEU eSHOP Hiding Out	Green Lighting	06. November 2017
Kirby Battle Royale	Nintendo	03. November 2017
New Style Boutique 3: Styling Star	Nintendo	24. November 2017
eSHOP Phil's Epic Fill-a-Pix Adventure	Lightwood Games	02. November 2017
S. 48 Pokémon Ultrasonne & Ultramond	Nintendo	17. November 2017
NEU eSHOP River City: Rival Showdown	Natsume Inc.	21. November 2017
NEU eSHOP RTO	nuGame	09. November 2017
Dezember 2017		
NEU eSHOP Christmas Night Archery	Petite Games	07. Dezember 2017
NEU eSHOP Japanese Rail Sim 3D Travel of Steam	Sonic Powered	07. Dezember 2017
UPDATE Mario Party: The Top 100	Nintendo	22. Dezember 2018
NEU eSHOP Squareboy vs Bullies: Arena Edition	Ratalaika Games	07. Dezember 2017
Weitere Ankündigungen		
UPDATE eSHOP Antipole DX	Saturnine Games	2017/2018
Cube Creator DX	Arc System Works	Nicht bekannt
UPDATE eSHOP Dragon Fantasy	The Muteki Corporation	2017/2018
Dragon Quest Monsters: Joker 3 Professional	Square Enix	Nicht bekannt
Dragon Quest XI	Square Enix	Nicht bekannt
eSHOP Drancia Saga	Circle Entertainment	Nicht bekannt
Etrian Mystery Dungeon 2	Atlus	Nicht bekannt
eSHOP Forma.8	MixedBag	Nicht bekannt
eSHOP Great Detective Pikachu	Nintendo	Nicht bekannt
UPDATE eSHOP Grinsia	Nicalis	2017/2018
UPDATE Mighty No. 9	Comcept	2017/2018
UPDATE eSHOP Minecraft: New Nintendo 3DS Ed.	Mojang	2017/2018
UPDATE eSHOP Mutant Mudds 2	Renegade Kid	2017/2018
UPDATE eSHOP Mixed Messages	Activision	2017/2018
Monster Hunter XX	Capcom	Nicht bekannt
Omori	Omocat	Nicht bekannt
Puzzle & Dragons X	GungHo Online Ent.	Nicht bekannt
UPDATE Radiant Historia: Perfect Chronology	Deep Silver	16. Februar 2018
UPDATE Rise: Race the Future	VD-Dev	2017/2018
UPDATE eSHOP Shakedown Hawaii	vBlank	2017/2018
Shin Megami Tensei: Strange Journey Redux	Deep Silver	Frühjahr 2018
UPDATE eSHOP Spheroids	Eclipse Games	2017/2018
UPDATE eSHOP Strike Force Foxx	Big John Games	2017/2018
Sushi Striker: The Way of Sushido	Nintendo	2018
UPDATE eSHOP Swords & Soldiers 3D	Circle Entertainment	2017/2018
The Great Ace Attorney	Capcom	Nicht bekannt
UPDATE eSHOP The Unlikely Legend of Rusty Pub	Glory Detail	2017/2018
UPDATE eSHOP Warlock's Tower	Midipixel Studio	2017/2018
UPDATE eSHOP Whoa Dave!	Gaijin Games	2017/2018
UPDATE Yu-Gi-Oh! Saikyo	Konami	Nicht bekannt

Mobile

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
2017		
S. 52 UPDATE Animal Crossing: Pocket Camp	Nintendo	22. November 2017
PokéLand	The Pokémon Company	Nicht bekannt
The Legend of Zelda	Nintendo	2017/2018

YOOKA-LAYLEE (SWITCH)

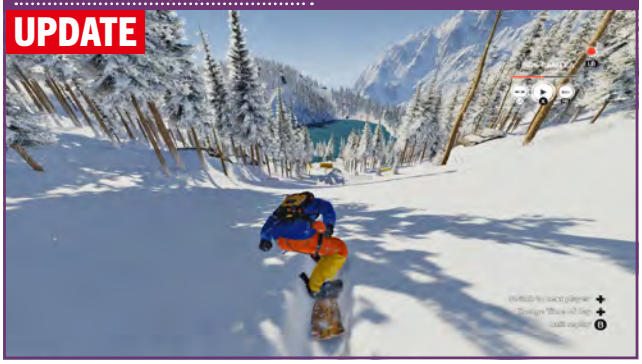
Hersteller: Playtonic **Genre:** Jump & Run **Termin:** 14. Dezember 2017

UPDATE

STEEP (SWITCH)

Hersteller: Ubisoft **Genre:** Sportspiel **Termin:** 2017/18

UPDATE



THE LONGEST FIVE MINUTES (SWITCH)

Hersteller: NIS America **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 16. Februar 2018

UPDATE

MARIO PARTY: THE TOP 100 (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Geschicklichkeit **Termin:** 22. Dezember 2017

UPDATE

WWE 2K18 (SWITCH)

Hersteller: 2K Games **Genre:** Sportspiel **Termin:** 06. Dezember 2017

UPDATE

Rollenspiel Zum Jahresende liefert Nintendo noch mal einen richtigen Rollenspiel-Kracher für die Switch. Doch ist das neuste Werk von Monolith Soft nur kolossal groß oder auch kolossal gut?

Serientypisch ist die Spielwelt in *Xenoblade Chronicles 2* riesig, abwechslungsreich und schön anzusehen. Außerdem werden viele Anreize geboten, sie zu erforschen.

Seit dem ersten Teil auf der Wii stehen die *Xenoblade Chronicles*-Spiele von Nintendos Entwicklungsstudio Monolith Soft für komplexe Rollenspiel-Kost, die trotz der limitierten Hardwareleistung Spielwelten von wahrlich kolossalem Ausmaß auf die Mattscheibe zaubern. *Xenoblade Chronicles* überzeugte zudem nicht nur durch sein einzigartiges Setting (die Spielwelt ist auf zwei gigantischen, lebendigen Titanen angesiedelt, die im Konflikt miteinander stehen), es bot auch eine spannende und mit Überraschungen gespickte Handlung. In *Xenoblade Chronicles X* für Wii U spielte die Story hingegen eine untergeordnete Rolle, während die Erkundung der immensen und diesmal in einem Sci-Fi-Setting verankerten Open World noch stärker in den Fokus rückte. Besonders motivierend wurde das durch das Freischalten der Skell-Kampfroboter, mit denen ihr im späteren Spiel über die fünf weitläufigen Kontinente brettern und letztendlich sogar durch die Lüfte fliegen könnt. Die nahtlose, ohne Ladezeiten komplett erforschbare Welt mit den Limitationen der Wii U umzusetzen, trieb die Entwickler allerdings an ihre Grenzen, weshalb der Titel mehrfach verschoben werden musste. Was schlecht für die Wii U war, da jeder wichtige Release bitter gefragt war, kommt nun der Switch zugute. Denn die damals etablierte Technik nutzt Monolith Soft, um mit *Xenoblade Chronicles 2* schon früh im Lebenszyklus der Switch ein erneut gigantisches Rollenspiel-Epos abzuliefern, das mit einer bezaubernden Spielwelt und ebenso komplexen wie gut ineinandergreifenden Spielmechaniken überzeugt.

Auf dem Rücken des Titanen

Wie die 2 im Titel bereits klarmacht, kehren die Entwickler zu den Fantasy-Wurzeln des Wii-Erstlings zurück. Zwar erzählt das Spiel eine komplett neue Story (Vorkenntnisse des Wii-Abenteuers sind also nicht nötig, wenngleich Kenner von einigen Aha-Momenten profitieren), doch dafür wird das im Vorgänger etablierte Konzept von lebendigen Titanen wieder aufgegriffen. Dieses Mal erwarten euch jedoch weit mehr als nur zwei dieser Kolosse. In der Welt von Alrest leben Hunderte von Titanen in den verschiedensten Formen und Größen, angesiedelt in einem scheinbar endlosen Meer aus Wolken, in dessen Mitte der Weltenbaum thront. Manche von ihnen sind so immens, dass sie den verschiedenen Völkern der Welt als Lebensraum dienen, während kleinere Exemplare beispielsweise die Funktion von lebenden Schiffen übernehmen. Seit einiger Zeit segnen jedoch zunehmend mehr der mysteriösen Wesen das Zeitliche, wodurch der Lebensraum und die Rohstoffe stetig knapper werden, was zu Konflikten und Machtkämpfen zwischen den großen Nationen Alrests führt.

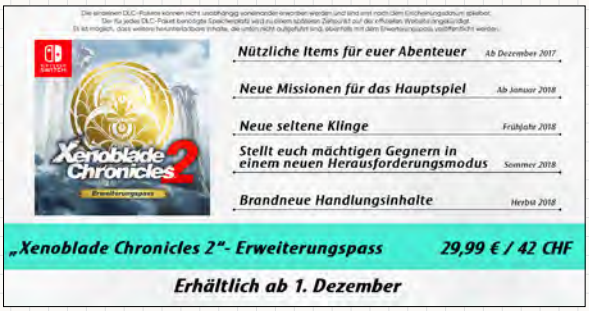
Inmitten dieser langsam sterbenden Welt übernehmt ihr die

Bergungstaucher Rex (rechts) hat der heiligen Klinge Pyra (links) versprochen, sie heil nach Elysium zu bringen.

In Alrest leben die Menschen auf Titanen, die wiederum im scheinbar endlosen Wolkenmeer beheimatet sind.

NOCH MEHR INHALTE MITTELS SEASONPASS

Mitte November kündigte Nintendo an, dass man direkt zum Launch des Spiels einen Erweiterungspass kaufen kann, der im Lauf etwa eines Jahres weitere Inhalte für *Xenoblade Chronicles 2* bieten soll.



Schon im Dezember soll man demnach Zugriff auf zusätzliche Items für das Spiel erhalten, wahrscheinlich um den Spieleinstieg zu erleichtern. Ab Januar wird das Spiel um weitere Nebenaufgaben erweitert und im Frühjahr erhalten Käufer zudem Zugriff auf eine neue einzigartige Klinge. Ähnlich wie in *Zelda: Breath of the Wild* folgt im Sommer dann ein Herausforderungsmodus, in dem man besonders mächtige Gegner bekämpfen kann. Der sicherlich wichtigste und umfangreiche Downloadinhalt folgt dann im Herbst 2018 und wird einen komplett neuen Handlungsabschnitt liefern, der in Elysium spielt. Analog zu *Zelda* könnt ihr die DLC-Inhalte nicht separat kaufen, sondern nur den kompletten Pass auf einen Schlag für 29,99 Euro. Wir raten daher ganz klar dazu, mit dem Kauf abzuwarten, bis genau bekannt ist, was die einzelnen Inhalte umfassen.

Rolle des ewigen Optimisten Rex, der sich seinen Lebensunterhalt als Bergungstaucher verdient, indem er versunkene Schätze aus dem Wolkenmeer zieht. Als Rex eines Tages einen sehr lukrativen Großauftrag an Land zieht, stößt er auf die heilige Klinge Pyra, die ihm das Leben rettet und ihn als Gegenleistung bittet, sie nach Elysium zu bringen. Der Sage nach soll dieses heilige Land die Wiege der Menschheit sein und sich auf der Spitze des Weltenbaumes befinden. Dieses Unterfangen ist aber gar nicht so leicht, schließlich wollen diverse Parteien die unbändige Macht der heiligen Klinge für sich nutzen. So auch die brandgefährliche Torna-Gruppe, die aus ganz eigenen Motivationen heraus nach Elysium will. Wie sich die Handlung über diese simple Anfangsprämisse hinaus entfaltet, werden wir euch natürlich nicht verderben. So viel sei jedoch Spoiler-frei verraten: Typisch für Monolith Soft wird die Story im Spielverlauf um weitere Schichten reicher, reißt teilweise auch philosophische Themen an, birgt die ein oder andere Überraschung und konnte unser Interesse bis zum Abspann nach knapp 85 Spielstunden hochhalten.

Charaktere mit Persönlichkeit

Das liegt vor allem an zwei Dingen: Zum einen setzen die Entwickler diesmal auf wesentlich mehr Story-Szenen, wodurch ein angenehm durchgängiger Handlungsfluss ohne langen Leerlauf entsteht. Dabei halten sich lange, dramatische Szenen die Waage mit ruhigeren, menschlichen Momenten, in denen ihr mehr über die Eigenheiten und Motivationen sowohl der Protagonisten als auch der zentralen Gegenspieler erfahrt. Womit wir beim anderen Punkt wären: *Xenoblade Chronicles 2* nimmt sich ausreichend Zeit für die Zeichnung der Figuren. Zwar sind die Charaktere nicht frei von Stereotypen und manche Designs haben eine unnötige Fanservice-Note (insbesondere Pyras), doch praktisch jeder der Hauptakteure hat wesentlich mehr an sich, als es in den ersten Stunden noch den Anschein erweckt. Darüber hinaus nimmt sich das Spiel trotz der grundsätzlich dramatischen und relativ düsteren Hauptgeschichte oftmals nicht zu ernst. Immer wieder werden überdrehte, bekloppte oder einfach nur leichtherzige Momente eingestreut, die uns wiederholt mehr als nur ein Grinsen entlocken konnten. Der vom Pech verfolgte und wunderbar

Bei Übernachtungen in Gasthäusern könnt ihr eure Charaktere mit Bonus-EP in der Stufe aufsteigen lassen. Bonus-EP gibt es für allerhand Nebentätigkeiten.

Malus und seine Mitstreiter der Torna-Gruppe stellen sich den Helden immer wieder in den Weg und versuchen, Pyras Macht an sich zu reißen.

Beim Erforschen der Spielwelt stoßt ihr ständig auf Rohstoffsammelpunkte, Secrets, interessante Orte, einzigartige Monster und noch mehr.

Die einzigartigen Klingen wie Sheba haben alle eine eigene Mini-Geschichte mit entsprechenden Story-Szenen, Harmoniegesprächen und Quests.

überzeichnete Schwertkämpfer Zeke ist etwa eine kleine Goldgrube an Lachern. Und auch die serientypischen Nopon-Wesen sorgen für viel Heiterkeit. Wer möchte, kann außerdem wie in den Vorgängern über die optionalen Harmoniegespräche noch mehr über die Persönlichkeit der Figuren erfahren, etwas über die Zivilisationen von Alrest und deren Kulturen lernen oder einfach nur schräge Momente erleben.

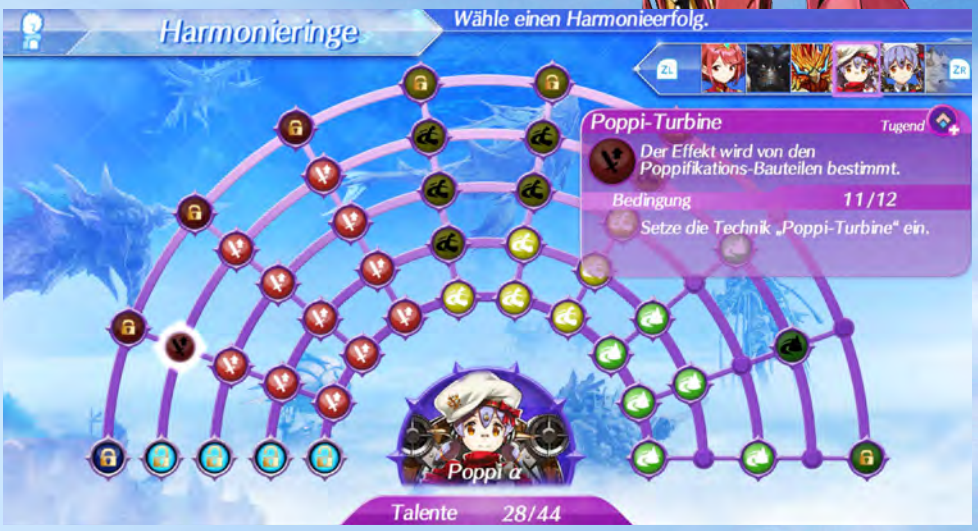
Inszenatorisch kann *Xenoblade Chronicles 2* zwar nicht mit AAA-Produktionen wie *Final Fantasy XV* mithalten, nichtsdestotrotz ist eine klare Verbesserung zu den Vorgängern zu bemerken. Der Anime-Stil ermöglicht überraschend expressive Animationen, die Schlüsselszenen sind gut umgesetzt und auch die Kampfanimationen lassen sich absolut sehen. Für viel Atmosphäre sorgen die meist gut geschriebenen und hochwertig in verschiedenen englischen Akzenten vertonten sowie textlich ins Deutsche übersetzten Dialoge. Durch die Wahl der größtenteils britischen Sprecher und der bewussten Verwendung der entsprechenden lokalen Sprachgepflogenheiten hebt sich *Xenoblade Chronicles 2* spürbar von anderen Genrevertretern ab. Darüber hinaus verleiht das den Spielfiguren einen unvergleichlich kernigen Charme. Schade nur, dass die tolle Vertonung von den meist überhaupt nicht passenden und allgemein mauen Lippenanimationen torpediert wird. Wer möchte, kann das Spiel wahlweise auch mit japanischem O-Ton spielen, der als kostenloser Download im Nintendo eShop zur Verfügung steht. Dann passen auch die Lippenbewegungen besser zum Rest.

Ein klares Highlight ist zudem der fabelhafte, stets stimmige und sehr abwechslungsreiche Soundtrack, der von monumentaler Orchester-Musik über mächtige Chorstücke bis hin zu treibendem Rock viel zu bieten hat.

Atemberaubende Spielwelt

Selbst wenn euch die Handlung nicht packen sollte, bietet die schöne und abwechslungsreiche Spielwelt von *Xenoblade Chronicles 2* genug Anreize, um für viele Dutzend Stunden darin zu versinken. Es ist wirklich beeindruckend, was für eine atmosphärische, glaubwürdige und lebendige Spielwelt Monolith Soft auf der Switch auf die Beine gestellt hat. Sicher, einige Innenareale sind etwas trist und gelegentlich müsst ihr mit sichtbar nachladenden Texturen leben. Eine native 1080p-Auflösung schafft *Xenoblade Chronicles 2* außerdem wie schon zuvor *Zelda: Breath of the Wild* und *Super Mario Odyssey* im TV-Modus nicht. Doch wenn man über die von vielen Monstern bewohnten Ebenen läuft, die schicke Lichtstimmung in sich aufsaugt und am Horizont erkennt, wie sich der riesige Kopf des Titanen bewegt, dann nimmt einen diese wundersame Welt so sehr in Beschlag, dass technische Unsauberkeiten zur Nebensache werden. Jeder neue Titan auf euren Reisen bietet frische Eindrücke sowie neue Kulturen zu entdecken, in den Städten gehen viele NPCs ihrem Tagewerk nach, abhängig von Uhrzeit und Wetter trefft ihr auf andere Lebewesen und selbst der Stand des Wolkenmeeres hat Auswirkungen darauf, welche Gebiete ihr aktuell erreichen könnt oder nicht.

Alrest ist aber nicht nur schick anzusehen, es lädt euch aktiv dazu ein, seine schönen Panoramen und versteckten Winkel zu erkunden. Mini-Map, Kompass und das sehr nützliche Missionsbuch helfen euch bei der Orientierung, doch wer



Im Harmoniering verbessert ihr die passiven Skills eurer Klingen. Dafür müsst ihr bestimmte Bedingungen erfüllen.

Abseits der Hauptklinge jedes Helden erhaltet ihr weitere Klingen per Zufall durch das Aktivieren von Kernkristallen. Einzigartige Klingen wie diese sind eher selten.

Auf euren Reisen bekommt ihr es nicht nur mit Torna zu tun, auch die Anführer der großen Mächte von Alrest spielen eine wichtige Rolle in der Handlung.

will, kann die Karte auch komplett ausblenden und einfach drauflos pilgern. Ähnlich wie in *Zelda: Breath of the Wild* endet praktisch jeder Ausflug ins Ungewisse mit dem Fund eines Schatzes, eines Questgebers, eines Rohstoff-Sammelpunktes, eines einzigartigen Widersachers, einer Landmarke oder eines geheimen Ortes. Die letzten beiden dienen übrigens als Schnellreisepunkte und Checkpoints, an denen ihr nach einem Bildschirmtod aufgestellt werdet. Das passiert auch gar nicht so selten, denn schnell verschätzt man sich mit der Höhe bei einem Sprung auf eine tiefere Ebene oder wird doch mal im Kampf überwältigt. Serientypisch wächst die Stärke der Gegner nicht mit euch mit, sondern ihr trefft von Beginn an sowohl auf schwache Monster als auch richtig heftige Brocken im hohen Level-Bereich. Das trägt ebenfalls zur Glaubwürdigkeit der Welt bei und vermittelt euch ein schönes Fortschrittsgefühl, wenn ihr später deutlich stärker zurückkehrt. Das hat aber eine Kehrseite: Manchmal mischen sich übermächtige Monster in bereits laufende Kämpfe ein und löschen eure Party in Windeseile aus, sofern ihr nicht schnell genug die Beine in die Hand nehmt.

Vielschichtige Kämpfe

Doch stellt ihr euch eurem Feind, kommt im Kampf das neue Zusammenspiel aus Meistern und Klingen zum Einsatz. Meister, wie Rex zum Beispiel einer ist, sind die tatsächlichen Kämpfer der Heldenparty, von denen ihr bis zu drei Stück gleichzeitig in den Kampf mitnehmen könnt. Klingen wie Pyra dagegen sind im Grunde lebende Waffen, die ihrem Meister durch eine ständig sichtbare Verbindung Macht gewähren und in der Lage sind, einzigartige Superattacken auszuführen. Die Kampfbasics haben sich seit den Vorgängern nicht geändert, eure Spielfigur führt also wieder selbstständig Auto-Attacken auf den anvisierten Feind aus, die Spezialangriffe namens Meistertechniken aufladen, welche ihr per Druck auf einen der drei korrespondierenden Aktionsknöpfe ausführt. Eine wichtige Rolle dabei spielen Positionierung und Timing. Denn manche Meistertechniken erzielen mehr Schaden, wenn ihr den Gegner von der Seite erwischt, und aktiviert ihr eine Technik genau nach einem Auto-Angriff, laden sich eure Techniken schneller auf. Anders als im ersten Teil werden Auto-Angriffe (die zudem nun dreistufig sind und entsprechend stärker werden) aber unterbrochen, sobald ihr euch bewegt. Das zwingt euch dazu, stets abzuwägen, was gerade wichtiger ist.

In den ersten Stunden wirken die Kämpfe – vor allem für Serienkenner – noch ziemlich eintönig, da ihr mit diesem bisher beschriebenen Aktionsrepertoire wenig Möglichkeiten zur Verfügung habt. Doch mit der Zeit schaltet ihr neue Klingen frei und das Spiel gewährt euch Zugang zu den tiefergehenden Systemen. Dann erst wird klar, wie viel taktisches Potenzial in diesem Hybrid aus Echtzeit- und Rundenkampfsystem steckt und wie gut die einzelnen Spielelemente aufeinander aufbauen.

Druch die vielen NPCs und Händler wirken die Städte sehr belebt, doch dafür kommt es ab und an zu Framerate-Problemen.

Komplex, aber belohnend

Um euch ein Gefühl für die Komplexität zu vermitteln, fassen wir die zentralen Aspekte im Folgenden zusammen. Doch eine kleine Vorwarnung, das wird jetzt ziemlich technisch. Jede Klinge gewährt euch eines von acht Elementen und verfügt über Spezialattacken in vier Stufen. Diese Klingentechniken ladet ihr mit Meistertechniken auf und könnt sie mit den Klingen anderer Partymitglieder oder durch das Auswechseln der eigenen Klingen (jeder Meister hat Zugriff auf bis zu drei Stück) zu Klingen-Combos kombinieren. Das bringt euch zunächst mächtigen Bonusschaden pro Combo-Schritt, bekommt ihr aber zudem eine Stufe-3-Combo hin, kreist anschließend ein Element-Orb um den Gegner.

Wenn ihr nun bei voller Gruppenleiste (die dient ansonsten dazu, um gefallene Gruppenmitglieder zu beleben) eine Angriffskette startet, darf jeder Meister reihum eine Klingen-Spezialattacke starten. Und jetzt der Clou: Für jedes zuvor angesammelte Orb, welches ihr erfolgreich mit den Attacken vor Ende der Kette zerbrechen könnt, erhaltet ihr

DAS STECKT ALLES IM KAMPFSYSTEM

Die Spielsysteme in *Xenoblade Chronicles 2* sind sehr vielschichtig und komplex, insbesondere bei den Kämpfen. Hier sind die wichtigsten Elemente auf einen Blick:

GRUPPENLEISTE & CHARAKTERINFO
Bei voller Gruppenleiste könnt ihr eine Angriffskette starten, um so jedem Helden reihum eine Spezialattacke zu ermöglichen. Mit einem Abschnitt der Leiste könnt ihr zudem einen bewusstlosen Mitstreiter beleben. Darunter sind die Infos zu eurer Gruppe.

AKTIVE MEISTER- & KLINGEN-COMBOS
Hier seht ihr, ob gerade eine Meister-Combo (links) oder Klingen-Combo (rechts) aktiv ist und wie viel Zeit ihr für den nächsten Combo-Schritt noch habt.

KLINGEN-COMBO-BAUM
Der Klingen-Combo-Baum verrät euch, mit welchen Elementen ihr eure Klingen-Combo fortsetzen könnt und welches Element-Orb ihr am Ende erhaltet.

KLINGENTECHNIKEN
Hat einer eurer drei Spielcharaktere eine Klingentechnik parat, die zur laufenden Combo passt, wird das am linken, rechten und unteren Rand eingeblendet. Die kleinen weißen Kugeln, die sich um das Charakterporträt drehen, stehen für die Ladungsstufe.

KLINGEN
Über das Steuerkreuz wechselt ihr eure derzeit aktive Klinge. Hier seht ihr zudem auf einen Blick, welches Element und welche Waffe die jeweilige Klinge bietet.

HARMONIEVERBINDUNG
Die farbige Linie zwischen Meister und Klinge zeigt an, wie harmonisch die beiden aktuell kämpfen. Ist die Harmonie maximal aufgeladen (also wie im Bild golden), erhält der Meister viele Vorteile im Kampf.

MEISTERTECHNIKEN & KLINGENLADUNG
Hier findet ihr die drei Meistertechniken, die euch die aktuelle Klinge gewährt, wie weit sie aufgeladen sind und was für Extra-Effekte sie haben. Die römische Ziffer rechts gibt an, welche Ladungsstufe eure Klingentechnik derzeit hat und das Symbol in der Mitte stellt das Element der aktiven Klinge dar.

jeweils drei neue Freischläge! Mit entsprechender Vorbereitung und einer geschickten Ausführung könnt ihr so absurd hohen Schaden anrichten und Bossen mitunter mehr als den halben Lebensbalken in einem Rutsch pulverisieren. Damit nicht genug, könnt ihr wie in anderen *Xenoblade Chronicles*-Spielen mit bestimmten Techniken Gegner ins Schwanken versetzen, sie dann umwerfen, anschließend in die Luft schleudern und letztlich zu Boden werfen. Mit jedem Schritt einer solchen Meister-Combo richtet ihr ebenfalls beachtlichen Schaden an, der noch weiter steigt, wenn ihr eine Meister-Combo mir einer Klingen-Combo kombiniert.

Sich in all diese Systeme einzuarbeiten, erfordert durchaus Zeit und Eingewöhnung, was Einsteiger überfordern kann. Das wird zudem dadurch verschlimmert, dass man die Tutorials nicht nachträglich noch mal einsehen kann. Hat man das Kampfsystem aber erst gemeistert, kann man selbst mit starken Widersachern kurzen Prozess machen, wodurch sich ein befriedigendes Erfolgsgefühl einstellt. Und das ist auch nötig, denn mit jedem neu gewährten Aspekt des Kampfsystems zieht auch die

In *XC 2* gibt es wesentlich mehr Handlungsszenen als in den Vorgängern. Das sorgt für einen guten Handlungsfluss und die Charaktere erhalten reichlich Tiefe.

Anders als in den Vorgängern könnt ihr die Rüstung eurer Spielfiguren nicht bestimmen. Die Waffen der Klingen lassen sich aber verbessern.

MEINUNG
Viktor Eippert

„Ein exzellenter Rollenspiel-Ausflug, in dem ihr euch problemlos wochenlang verlieren könnt."

Als Nintendo im Januar im Rahmen der großen Switch-Enthüllung ankündigte, *Xenoblade Chronicles 2* soll noch dieses Jahr erscheinen, war ich verdammt skeptisch. Ein derart riesiger Rollenspiel-Brocken nur zwei Jahre nach dem zigfach verschobenen *Xenoblade Chronicles X* und nur neun Monate nach Launch der Konsole? Das klang einfach zu gut, um wahr zu sein. Mit jedem Mal, mit dem der 2017-Release bekräftigt wurde, wuchs meine Befürchtung nur weiter, die Entwickler müssen das Spiel unfertig und gehetzt auf den Markt bringen. Doch schon nach wenigen Stunden waren diese Sorgen vollständig verflogen und ich war der einzigartigen Welt erlegen. Und selbst jetzt nach inzwischen über 120 Spielstunden kann ich Alrest einfach nicht verlassen! Anders als der erste Teil für Wii kommt die Handlung diesmal wesentlich schneller ins Rollen und bleibt dank der häufigeren und gut gemachten Zwischensequenzen durchgehend spannend – auch wenn mich die Storywendungen in *Xenoblade Chronicles 2* nicht ganz so sehr vom Hocker rissen wie einst im ersten Teil. Dafür konnten mich die bunte Heldentruppe und vor allem die Umsetzung der Welt diesmal umso mehr begeistern. Die Ausmaße der Titanen sind wahrlich episch, alles wirkt lebendig und nachvollziehbar, die Atmosphäre ist stellenweise absolut atemberaubend und es gibt so viel zu tun und zu entdecken. Mit seiner enormen Komplexität ist *Xenoblade Chronicles 2* außerdem das perfekte Spiel für die kalte Winterzeit. Wenn euch der Sinn nach einem epischen Rollenspiel-Abenteuer für Switch steht, das euch für Wochen nicht mehr loslässt, dann seid ihr hier genau an der richtigen Adresse.

Die dramatische Handlung wird immer wieder von witzigen Momenten aufgelockert. Zum Beispiel, wenn Zeke (links) auftaucht.

Herausforderung in den Kämpfen ein Stück weiter auf ein knackiges, aber nie unfaires Niveau an. Nur wer das Zusammenspiel der Mechaniken optimal nutzt, geht in späteren Bosskämpfen und im Endgame siegreich hervor.

Auf die Klingen kommt's an

Abseits der handlungsrelevanten Klingen erhaltet ihr weitere dieser Unterstützer durch das Aktivieren von Kernkristallen, die ihr auf eurem Abenteuer findet oder euch in Quests verdient. Damit erweckt ihr (bis auf wenige Ausnahmen) per Zufall eine neue Klinge und bindet sie so an einen Meister. Meistens springen dabei unspektakuläre Standard-Klingen raus, wenn ihr Glück habt oder seltene Kernkristalle nutzt, erwischt ihr aber auch eine der knapp 30 einzigartigen Klingen. Diese verfügen über eine eigene Persönlichkeit, besondere Skills sowie über kleine Nebenhandlungen mit eigenen Questketten, Harmoniegesprächen und vertonten Szenen. Selbst die Upgrade-Mechaniken sind mitunter einzigartig für manche Klingen. Bei der künstlichen Klinge Poppi sammelt ihr zum Beispiel Bauteile durch das Spielen eines Retro-Spielautomaten – inklusive recht spaßigem Minigame. Dadurch fühlen sich die besonderen Klingen wirklich einzigartig und wie vollwertige Gruppenmitglieder an.

Außerdem gliedern sich die Klingen in drei Klassen (Angreifer, Verteidiger und Heiler) und abhängig von eurer Zusammenstellung erhält der Meister andere Boni. Wenn Rex beispielsweise drei Verteidiger-Klingen nutzt, erzeugt er besonders schnell Wut und zieht somit die Aufmerksamkeit von Gegnern auf sich. Kurz gesagt, er spielt sich wie ein Tank. Anders als in den Vorgängern könnt ihr eure Heldengruppe diesmal jedoch nicht mit unterschiedlichen Waffen und Rüstungen individualisieren. Die Bewaffnung wird von den genutzten Klingen bestimmt und ansonsten können Meister zwei Accessoires anlegen, während ihr Klingen mit ein bis drei Hilfskernen feintunen könnt. Hier ist die Auswahl dafür gigantisch und ihr könnt etwa die Effektivität von Seitenattacken stärken, eure Blockrate erhöhen, Klingen-Combos verstärken und so weiter.

Klingen, die ihr gerade nicht in eurer Gruppe nutzt, schickt ihr per Söldnertruppen-Feature in Trupps von bis zu sechs Stück auf Missionen. Dadurch heimst ihr nicht nur nützliche Belohnungen ein, die Klingen sammeln unterwegs auch Erfahrung und schalten so weitere Skills in ihrem

In typischer *Xenoblade*-Tradition steckt die Welt voller beeindruckender Panoramen, die je nach Tageszeit und Wetter teilweise sogar schöner sind als ohnehin schon.

Harmoniering (im Grunde ein Talentbaum) frei. Besonders praktisch daran ist, dass ihr so in den meisten Fällen die Bedingungen eines Harmoniering-Upgrades umgehen könnt. Einige dieser Upgrades lassen sich sogar nur mittels Söldnerauftrag aktivieren. Diese passiven Skills kommen euch nicht nur im Kampf zugute, sondern auch beim Erforschen der Spielwelt. Die richtigen Erkundungsfähigkeiten vorausgesetzt, könnt ihr an entsprechenden Stellen hinderliche Dornen abfackeln, Eisbrücken entstehen lassen oder ihr erhaltet einfach mehr Ausbeute beim Sammeln von Rohstoffen und beim Bergungstauchen mit Rex.

MEINUNG
Jan Lemberger

„Ein cooles Spiel mit schöner Story und Sinn für Humor – eines der Highlights für Switch!“

Obwohl ich ein großer Rollenspiel-Fan bin, war ich erst mal skeptisch, was *Xenoblade Chronicles 2* betrifft. Ich hatte zunächst Sorge, eine abgedroschene Story voll mit plüschigen Kreaturen, vollbusigen Frauen und Slapstick zu bekommen. Zwar beinhaltet *Xenoblade* zu einem gewissen Grad genau diese Dinge, doch liebe ich es trotzdem. Alle Charaktere sind mir sofort ans Herz gewachsen und haben mich durch ihre Skurrilität, aber auch durch ihre Tiefe begeistert und mehr als einmal zum Lachen gebracht. Spielmechanisch haben mich vor allem das komplexe Kampfsystem sowie die abwechslungsreichen Gegner überzeugt. Denn die Kämpfe sind zwar immer anspruchsvoll, aber nie unfair. Für mich ist *Xenoblade Chronicles 2* nicht nur ein Must-have für Genre-Freunde, sondern auch eines der besten Spiele für Switch bislang.

Überzeugende Ökonomie

Zum überzeugenden Gesamteindruck der Spielwelt trägt auch die Umsetzung der Ökonomie bei. Wie in den meisten Genre-Vertretern verdient ihr beim Kämpfen, durch das Aufstöbern von Schatzkisten und das Erledigen von Nebenaufträgen Gold. Eure Haupteinnahmequelle ist aber Rex' Tätigkeit als Bergungstaucher, der ihr an dafür vorgesehenen Punkten nachgeht. Die Ausbeute könnt ihr entweder einzeln für schnelles Geld verscherbeln oder an Handelsposten in Form von fest vorgegebenen Paketen für richtig Asche losbringen. Mit dem Geld kauft ihr euch in den verschiedenen Läden Alrests Nahrungsmittel, Getränke und Alltagsgegenstände wie Bücher, Musikinstrumente oder Parfüm. Diese Sachen packt ihr euren Meistern dann in die dafür vorgesehenen Item-Taschen, um so Boni über Zeit zu erhalten. Durch Handel sowie das Erledigen von Aufgaben und Söldneraufträgen der Bewohner treibt ihr zudem aktiv die Entwicklung der jeweiligen Länder voran. Mit jeder neuen Entwicklungsstufe erweitert sich das Angebot der Händler um besonders seltene Gegenstände, die Waren in Läden werden günstiger und ihr schaltet neue Aufgaben frei – es entsteht also ein motivierender Kreislauf. Selbst der Kauf von Besitzurkunden der Läden ist möglich, um euch dauerhaft praktische Vorteile wie eine erhöhte Laufgeschwindigkeit oder einen Bonus auf die gesammelten Erfahrungspunkte im Kampf zu sichern.

Richtig stark

Schlussendlich bietet *Xenoblade Chronicles 2* eine gute Mischung aus den Stärken der beiden Vorgänger, angereichert mit neuen Ideen. Auch wenn einige kleinere Mankos am fabelhaften Gesamterlebnis kratzen, erwartet euch hier ein gigantisches und richtig starkes Rollenspiel-Abenteuer japanischer Machart in einer einzigartigen, einprägsamen Spielwelt mit einer unterhaltsamen Handlung, charmanten Charakteren und vielschichtigen Spielsystemen. Während die schicke Spielwelt ihre volle Wirkung im TV-Modus wesentlich besser entfalten kann, macht das Abenteuer im Handheldbetrieb zumindest eine respektable Figur. Auch unterwegs läuft das Spielgeschehen bis auf wenige Ausnahmen flüssig, die geringere Auflösung ist mitunter aber nicht zu übersehen. Egal ob vor dem Fernseher oder in den Händen: Mit *Xenoblade Chronicles 2* gesellt sich nach *Zelda: Breath of the Wild*, *Splatoon 2*, *Mario + Rabbids: Kingdom Battle* und *Super Mario Odyssey* zum Jahresabschluss der nächste Exklusiv-Hit zum bereits klasse bestückten Startjahres-Portfolio der Switch. So kann es 2018 gerne weitergehen!

Viktor Eippert

Anders als die zauberhaften Außenareale zählen die Innenräume in *Xenoblade Chronicles 2* nicht zu den Highlights.

Xenoblade Chronicles 2

Termin: 01. Dezember 2017
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Monolith Soft
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Preis: ca. 60 Euro

GRAFIK 7

Technisch ist die Grafik nicht umwerfend, vor allem im Handheldbetrieb. Künstlerisch ist den Entwicklern aber ein wunderschönes Meisterwerk gelungen.

SOUND 9

Sprache/Text: Englisch oder Japanisch/Deutsch
Die markante Englisch-Vertonung hebt das Spiel von anderen Genrevertretern ab und der Soundtrack ist vielseitig und wirklich spitze.

STEUERUNG 9

Unterstützt: Pro Controller
Bis auf ein paar fummelige Menüs gibt es bei der Steuerung nichts zu beanstanden.

EINZELSPIELER 10

Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer (stufenlos)
Die packende Haupthandlung allein beschäftigt euch 60 bis 70 Stunden. Wer alles aus dem Spiel rausholen will, wird weit über 100 Stunden in Alrest verbringen!

PRO / CONTRA

- ✚✚ Unterhaltsame Handlung mit wenig Leerlauf
- ✚✚ Charmante, vielschichtige Charaktere
- ✚✚ Kolossale, abwechslungsreiche, lebendige Welt
- ✚✚ Erkundung der Spielwelt macht Spaß und es gibt viele Geheimnisse und Orte zu entdecken
- ✚✚ Sehr tiefgründige Spielsysteme, die super ineinandergreifen – vor allem im Kampf
- ✚ Gute Balance zwischen Drama und Humor
- ✚ Hochwertige, markante Englisch-Vertonung
- ✚ Japanischer O-Ton als kostenloser Download
- ✚ Hervorragender, vielseitiger Soundtrack
- ✚ Optionale Harmoniegespräche bieten zusätzliche Charakterzeichnung und Hintergrundwissen
- ✚ Interessantes, ungewöhnliches Setting
- ✚ Uhrzeit, Wetter und Wolkenstand wirken sich aus
- ✚ Immenser Spielumfang, gutes Fortschrittsgefühl
- ✚ Viele einzigartige Klingen mit eigenen Stories
- ✚ Nur wenige und sehr kurze Ladezeiten
- ✚ Fordernde, stets faire Kämpfe
- ✚ Viele taktische Ausrichtungen möglich
- ✚ Interessanter Ökonomie-Kreislauf
- ✚ Hohe spielerische Freiheit
- – Komplexe Systeme können Einsteiger überfordern
- – Weniger Ausrüstungsoptionen als in den Vorgängern
- – Es dauert einige Zeit, bis die Kampfmechaniken ihr volles Potenzial ausspielen
- – Sich in Kämpfe einmischende übermächtige Monster können für Frust sorgen
- – Unpassende Lippenanimationen mindern die sonst gute Atmosphäre der Story-Szenen
- – Sichtbares Texturennachladen, vor allem nach einer Schnellreise
- – Gelegentliche Pop-ins von NPCs
- – Nebenquests bestehen größtenteils aus Sammel- und Botenaufträgen
- – Grafisch stellenweise durchwachsen, vor allem im Handheldmodus
- – – Tutorials können nicht nachträglich eingesehen werden

WERTUNG/FAZIT

89

„Ein gigantisches und packendes Rollenspiel für anspruchsvolle Abenteurer.“

N-ZONE Switch HIT

eSHOP WWW Nur als Download erhältlich!

ROCKET LEAGUE

Sport Fußball ohne Beine: Wer Fußball schon immer mal mit kleinen Spielzeugautos statt mit seinen Füßen spielen wollte, der ist hier an der richtigen Adresse.

Fußball mit Autos! Warum hat da vorher keiner dran gedacht? Blöde Frage, schließlich hat Psyonix schon 2008 *Supersonic Acrobatic Rocket-Powered Battle-Cars* für die Playstation 3 veröffentlicht. *Rocket League* ist der Nachfolger und hui, ist der vielleicht eingeschlagen! Im Sommerloch 2015 erschien das Spiel für PC und Playstation 4, 2016 folgte die Adaption für Xbox One. Seitdem tummeln sich Abend für Abend Hunderttausende auf den Online-Servern, haben knapp 40 Millionen Spieler zumindest schon mal reingeschnuppert. Mit der Nintendo Switch werden es in den kommenden Wochen und Monanten noch einige mehr werden. Und womit? Mit Recht.

Dribbelstarker Spielmacher

Jeder hat in *Rocket League* die gleichen Chancen, es gibt weder Ronaldo-Sportwagen noch Stolper-Vans vom Schlage eines Nicklas Bendtner. Wenn es darum geht, den Ball mit der Stoßstange ins Netz zu zwirbeln, kann sich jeder nur auf sein eigenes Geschick im Umgang mit den Analogsticks verlassen. Wer spektakuläre Fallrückzieher, geniale Weitschüsse oder sehenswerte Rettungsversuche abliefert, der hat sich diese Fähigkeiten in stundenlangem Training erworben und darf zu Recht mit seinem „Skill“ angeben.

Der Einstieg fällt leicht: Die Steuerung funktioniert wie in einem Arcade-Rennspiel. Aus der Verfolgerperspektive (wahlweise mit Fokus auf den Ball) steuert sich euer Flitzer wunderbar direkt und eingängig, ohne Verzögerung. Eine Turbofunktion (aufgeladen durch das Sammeln auf dem Feld verteilter Kugeln) erlaubt schnelles Voranstür-

Karosserie, Farbe, Muster, Felgen, Turbo-Strahl, Antenne und Hut – all das und mehr lässt sich in der Garage anpassen.

Bei einem Tor explodiert der Ball und alle Autos in der Nähe werden davongeschleudert. Sehr witzig!

Die Spielfelder sind von Glaskäfigen umschlossen, ihr dürft an Wänden hochfahren und an der Decke entlangdüsen – bis die Schwerkraft sich bemerkbar macht.

men oder rasantes Zurückfallen. Wahlweise fahrt ihr an den Wänden des Spielfelds entlang oder fliegt bei aktiviertem Boost. Um den Pilotenschein zu machen, bedarf es aber einiger Übung. Zahllose, teils von Spielern erstellte Tutorials und Trainingsaufgaben helfen bei der Perfektion des eigenen Fahr- und Flugstils.

Bei zweimaligem Drücken der Sprungtaste macht das Auto einen Salto nach vorne oder zur Seite. Wird dabei der Ball getroffen, nimmt das Spielgerät Fahrt auf. Rempelt ihr den Gegner, drängt ihr ihn ab; bei aktiviertem Boost wird der Getroffene gar kurzzeitig aus dem Spiel genommen. Eine Strafe gibt es dafür nicht, entsprechend chaotisch laufen viele Partien ab. Das Ziel ist simpel: den Ball durch Stupsen, Schieben und Schießen in Richtung des gegnerischen Tors zu befördern, die Kugel über die Linie zu karren und am Ende der fünf Minuten langen Partie mit mehr Toren als der Gegner dazustehen. Ansonsten gibt es Verlängerung mit Golden-Goal-Regel: Wer als Erster trifft, gewinnt das Spiel.

Taktische Meisterleistung

Je nach Modus stehen sich zwei, vier, sechs oder acht ferngesteuerte Rennwagen in je zwei Teams gegenüber – KI-Fahrer füllen im „Zwangloses Spiel"-Modus eventuelle Lücken, falls sich nicht genügend menschliche Mitspieler finden. Das ist aber unwahrscheinlich, denn dank Crossplay-Funktion könnt ihr bei aktiver Internetverbindung auch gegen Spieler aus dem PC- und Xbox-One-Lager antreten. Neben dem üblichen Auto-Fußball stehen bei „Zwangloses Spiel" auch Spielvarianten wie „Körbe" (Basketball) oder „Schneefrei" (Eishockey) zur Auswahl. Die brechen die bekannte Gameplay-Formel auf innovative Art und Weise auf und machen enormen Spaß, egal ob mit Fremden im Online-Modus oder mit bis zu drei Kumpeln an einer Konsole per Splitscreen (zwei Spieler im Handheld-Betrieb).

In „Rumble" gibt's sogar schräge Power-ups wie einen Boxhandschuh oder die Möglichkeit, den Ball aus der Entfernung zu sich heranzuziehen – das erinnert an *Mario Kart*. Und dann ist da noch „Dropshot", bei dem der aufprallende Ball Löcher in den Boden der Arena schlägt – je mehr dieser Hexagone ihr in der feindlichen Hälfte auftut, umso leichter ist es, das Spielgerät darin zu versenken und so einen Treffer zu markieren. Noch ungewöhnlicher geht es nur in den „Rocket Labs" zu. Deren Arenen weichen stark vom Standard ab und weisen höchst experimentelle Layouts auf.

Unabhängig vom Modus ist bei *Rocket League* Top-Unterhaltung garantiert. Wenn beim Anstoß oder in Tornähe alle Spieler wie F-Jugend-Fußballer zum Ball hetzen, an der Pille vorbeispringen oder sich gegenseitig rammen, kommt es zu ulkigen Szenen. Oft entstehen aus solchen Karambolagen schräge Eigentore, über die man einfach lachen muss –

Gar nicht so einfach: den Ball in der Luft treffen. Wer zu früh oder zu spät springt, hat das Nachsehen.

Beim Anstoß brausen meist alle Spieler in Richtung Ball. Das Ergebnis ist eine lustige Massenkarambolage.

spätestens, wenn die exzellente Replay-Funktion die Frage nach dem Torschützen auflöst.

Dass das nicht zu sehr nach Zufall schmeckt und zu Frust führt, liegt an der perfekten Ballphysik. Das Spielgerät verhält sich immer nachvollziehbar und wer mit Gefühl oder Wucht gegen die Pille „tritt", bemerkt eindeutige Unterschiede. Wahre Ballkünstler antizipieren durch das Einbeziehen der Bande das Spiel oder umgehen Gegner per Ritt über die Wände. Mit jeder Partie lernt man neue Kniffe dazu, probiert andere Tricks aus und fühlt sich wie ein König, wenn der erste Flugschuss satt im Tor des Gegners landet.

Zwischen Abwehr und Angriff wird fließend gewechselt, es gibt keine festen Spielerrollen. Gerade bei mehr als zwei Teilnehmern ist es aber empfehlenswert, einen Kameraden im Tor zu lassen. Dessen Paraden können genauso für Freudentänze und Flüche sorgen wie Lattentreffer und Abstauber.

Technisch beschlagen

Die Switch-Server von *Rocket League* funktionierten zum Launch prima, in unserem Test kam es nur ganz vereinzelt zu minimalen Lags oder Problemen beim Matchmaking. Dazu hat Psyonix Wartezeiten intelligent minimiert. Während man gerade in Online-Shootern zwischen Partien gerne mal minutenlang in der Lobby wartet, geht es nach dem Ende eines *Rocket League*-Matchs meist sofort weiter.

Wer will, nutzt *Rocket League* als heiteren Zeitvertreib für zwischendurch. Doch das Spiel besitzt genug Tiefe, um Hunderte Stunden lang zu unterhalten. Nichts muss, alles kann. So auch bei der Kommunikation. Da reicht es normalerweise, sich bei Spielen mit Fremden auf die wenigen, per Steuerkreuz ausgelösten Zurufe wie „Ich hab ihn!" oder „Schöner Pass!" zu beschränken. Wer sich per Voice-Chat über Spielzüge und Taktiken austauschen will, muss aktuell eine eigene Lösung wie *Skype* oder *Discord* nutzen. Aktuell wird *Rocket League* nicht von Nintendos Voice-Chat-App unterstützt.

Wer das Spiel derart „ernst" nimmt, kann sich in den Online-Ranglisten hocharbeiten und dazu Ranked-Matches austragen. Profis finden hier herausfordernde Gegner; wer einfach mal reinspielt, muss viel Lehrgeld zahlen. Aber hat man sich erst einmal reingebissen, motiviert der Ligamodus mit dem Aufstieg in immer höhere Spielklassen gewaltig. In diesen Partien werden Spieler, die das Feld vorzeitig verlassen, mit einer kurzzeitigen Sperre belegt, weil im kompetitiven Modus keine Bots nachrücken. Die KI-Spieler sind extrem treffsicher, haben aber in der Rückwärtsbewegung immer wieder Aussetzer und befördern auch schon mal den Ball ins eigene Tor.

Apropos Bots: Wer nicht vorhat, *Rocket League* online beziehungsweise im Splitscreen-Modus zu spielen, der wird nur bedingt Spaß haben. Die Solo-Variante eignet sich vor allem zum Üben, selbst der Saisonmodus fesselt aufgrund mangelhafter Inszenierung und wenig Drumherum nur bedingt. Ihr absolviert schlicht eine Bot-Partie nach der anderen und versucht, Rang 1 in der Tabelle zu erreichen.

Im Gegenzug ist es schade, dass es zwei Jahre nach dem ursprünglichen Release keine Mehrspieler-Variante des Ligamodus für längere Turniere gibt. Inzwischen hat Psyonix eine Beta-Version dieses Features für Ende 2017 angekündigt. Auf den anderen Plattformen hat sich *Rocket League* aber auch so bereits zur festen E-Sports-Größe gemausert, mit ein wenig Organisationstalent lassen sich bereits jetzt, auch ohne direkte Ingame-Unterstützung, Turniere veranstalten. Der Zuschauermodus unterstreicht den kompetitiven Anspruch des Spiels.

Modebewusster Superstar

Der große Erfolg von *Rocket League* ist auch auf den vorbildlichen Support von Psyonix zurückzuführen. Der Entwickler hat in den vergangen zwei Jahren mit einem steten Strom an kostenlosen Updates inklusive neuer Arenen, Spielmodi und besonderer Events die Community auf PC, PS4 und Xbox One bei Laune gehalten. Dazu erschienen knapp 20 Auto-DLCs, die zu fairen Preisen von 1,99 bis 3,99 € zusätzliche Rennkarren ins Spiel

Der Ligamodus von *Rocket League* kommt spartanisch daher, ihr bestimmt lediglich Name, Logo und Bot-Zusammensetzung eures Teams.

Manchmal ist es von Vorteil, einen Gegner per Turbo-Crash kurzzeitig aus dem Spiel zu nehmen. Bestraft werdet ihr dafür nur im Chat – von schimpfenden Gegnern.

Auch im Handheld-Modus kommt *Rocket League* auf flüssige 60 Fps und sieht dabei immer noch sehr ordentlich aus.

integrieren und auch in der Nintendo-Switch-Version verfügbar sind. Darunter fallen auch allerlei coole Lizenz-Fahrzeuge, etwa aus dem *Batman*-Franchise oder den *Zurück in die Zukunft*-Filmen. Switch-exklusiv sind zudem drei im Hauptspiel enthaltene Auto-Skins, die auf dem Farbschema von Mario, Luigi und *Metroid*-Heldin Samus basieren.

Die Karosserien lassen sich in der Garage verschönern, so verpasst ihr ihnen etwa einen schrägen Hut, packt eine Handgranate ans Ende der Antenne oder sorgt dafür, dass bei aktiviertem Turbostrahl Blümchen aus dem Antrieb fliegen. Auch Einstellungen für Farbe, Muster, Felgen, Motorensound und die Art der Ballexplosion bei einem erzielten Tor sind vorhanden; bei den DLC-Autos habt ihr aber nicht auf alle Optionen Zugriff. Schließlich soll Vin Diesels Dodge Charger aus der *The Fast and the Furious*-Kinoreihe am Ende eurer Schrauberei immer noch einen gewissen Wiedererkennungswert besitzen.

Neue Ausrüstungsgegenstände verdient ihr beim Spielen ganz automatisch. Die Auswahl ist gigantisch und es gibt verschiedenste Qualitätsstufen wie Selten oder Einzigartig. Hier setzt *Rocket League* mit seiner Lootbox-Mechanik an: Immer wieder mal werdet ihr statt mit einzelnen Items mit einer Kiste voller Goodies belohnt. Doch um diese zu öffnen, bedarf es eines Schlüssels – den es ausschließlich mit echtem Geld zu kaufen gibt. 20 Schlüssel kosten knapp 17 Euro, fünf Stück gibt es für etwas über vier Euro. Auf dieses Angebot müsst ihr aber nicht eingehen, wir haben in über 150 Stunden mit der PC-Version keinen einzigen Schlüssel gekauft und hatten trotzdem Zugriff auf extrem viele kosmetische Upgrades. Pay2Win sieht anders aus! Zumal *Rocket League* in seiner (aktuell nur als Download erhältlichen) Basisversion ein echtes Schnäppchen ist; die Transfergebühr beträgt läppische 20 Euro. Als Gegenleistung gibt es Hunderte Stunden großartiger Multiplayer-Unterhaltung – wer kann da schon Nein sagen?

Peter Bathge

Basketball, Eishockey oder lustige Gadgets und Waffen: Die Zusatzmodi stellen eine prima Abwechslung dar.

MEINUNG
Peter Bathge

„Kleine Karosserien, große Gefühle: *Rocket League* ist ein Volltreffer!“

Wenn ein Titel einen Multiplayer-Muffel wie mich auf die Online-Server lockt, dann muss er etwas richtig machen. *Rocket League* macht sehr vieles richtig. Es fällt schwer, Kritikpunkte an dieser ebenso simplen wie genialen Umsetzung einer fantastischen Spielidee zu finden. Auch zwei Jahre nach meiner ersten Sturm-und-Drang-Phase mit der PC-Version lerne ich im Duell mit anderen Switch-Spielern immer noch neue Tricks und jede Partie spielt sich anders. *Rocket League* geht einfach immer, egal ob für das schnelle Match zwischendurch oder als abendfüllendes Unterhaltungsprogramm. Selbst nach stundenlangem Balldreschen fällt es mir schwer, die Konsole wieder abzuschalten. Mit jedem unter die Latte genagelten Schuss, jeder Flugparade und jedem Eigentor löst Psyonix' Mehrspielersause die gleichen Emotionen aus wie der „richtige“ Fußball. Und dafür liebe ich es!

Rocket League

Termin: 14. November 2017
Hersteller: Psyonix
Entwickler: Psyonix
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: 19,99 Euro

GRAFIK 7
Farbenfroh und effektvoll, im Handheld-Modus aber mit Defiziten. Dafür stets mit flüssigen 60 Fps!

SOUND 8
Text: Deutsch
Es gibt keine Sprachausgabe, aber die Effekte sind solide und der Elektro-Soundtrack ist cool.

STEUERUNG 9
Unterstützt: Pro Controller
Sehr präzise, direkt und dennoch einfach. So sollte es immer sein! Keine Bewegungssteuerung.

EINZELSPIELER 5
Schwierigkeitsgrad: einfach bis schwer (4 Stufen)
Freundschaftsspiele und ein Saisonmodus taugen nur zum Training. Die Bots schießen Tore wie die Profis, sind aber schwach auf der Linie.

MEHRSPIELER 10
Spieler online: 2-8 **Spieler offline:** 2-8
Fantastische Balance, tolles Ballgefühl und eine Technik ohne Schluckauf machen sogar *FIFA* Konkurrenz. Inklusive Splitscreen-Modus.

PRO / CONTRA
- ➕ Skillbasiertes Spielprinzip motiviert
- ➕ Kurzweilige, spannende, taktische Partien
- ➕ Sehr gute, nachvollziehbare Ballphysik
- ➕ Viele abwechslungsreiche Arenen und Modi
- ➕ Jede Menge Freischalt-Zeug
- ➕ Lustiger Splitscreen-Modus
- ➕ Replay-Funktion mit Editor + Speichermöglichkeit
- ➖ Wenige Spielanreize für Solisten
- ➖ Bots taugen nicht als Menschenersatz
- ➖ Keine Liga-Funktion im Mehrspielermodus

WERTUNG/FAZIT

90

„Hier macht selbst Verlieren Spaß: Dieses Fußballspiel ist besser als *FIFA*!“

Das Monsterdesign ist sehr gut gelungen und bringt zahlreiche ikonische Kreaturen aus den alten *Doom*-Ablegern einer neuen Generation von Spielern näher.

Ego-Shooter Die Hölle bricht mit einiger Verspätung nun auch über die Switch herein. Gelingt es *Doom*, an den legendären Erstling von 1993 anzuschließen oder ist der Titel – ähem – doomed?

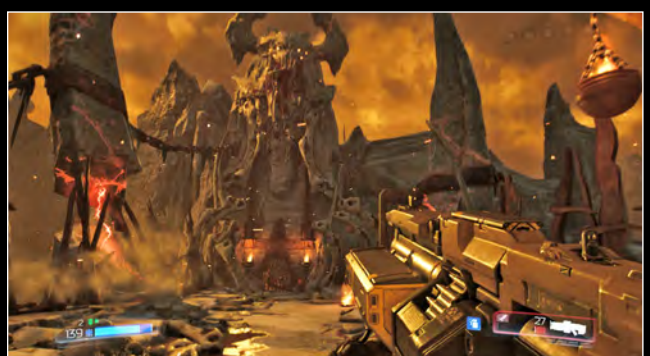
Vorneweg: Auch wenn *Doom* versucht, an das Original von 1993 anzuschließen, ist es von einem Ego-Shooter ältester Schule genauso weit entfernt wie von einem modernen Titel. Was das Spiel mit den Genre-Vertretern von anno dazumal verbindet: abwechslungsreiches Missionsdesign, Rätsel oder Finesse in der Spielgestaltung sind Fehlanzeige. Stattdessen gilt: „Töte alles!“ Raum nach Raum, Welle nach Welle stellen sich uns Hundert- oder gar Tausendschaften an Dämonen in den Weg. Moderne Kinkerlitzchen wie einen Sprint-Button oder regenerierende Energie gibt es nicht; mit Schrotflinte, Raketenwerfer, BFG und Co. geht es völlig klassisch gegen die Feindesmassen ins Feld. Wer siegreich sein will, muss vor allem eines sein: schnell und bereit, zu jeder Sekunde gegnerischen Attacken aus allen Richtungen auszuweichen. Die Steuerung funktioniert ganz vorzüglich und sorgt für ein sehr zufriedenstellendes Gunplay. Oh, die ikonische Kettensäge ist natürlich auch wieder mit an Bord und das Schnetzeln macht riesigen Spaß – schade, dass der Benzinvorrat stark begrenzt ist!

Uninspiriertes Leveldesign

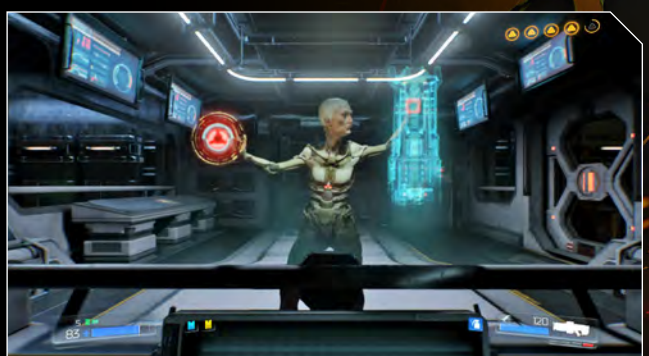
Abseits der Kämpfe hingegen passiert nicht viel: Die Levels sind verwinkelt, allerdings geht es stets nur darum, uns zur nächsten Massenschlacht zu führen. Immerhin gibt es id-Software-typisch allerlei Geheimnisse wie etwa Reminiszenzen an die ganz frühen *Doom*-Ableger zu entdecken. Das Leveldesign selbst ist wenig subtil: Großer Raum reiht sich an großen Raum, dazwischen liegen Gänge und kleine Abzweigungen. Munition, Lebensenergie und Schilde liegen willkürlich am Boden verteilt herum – so wie es früher der Fall war. Thematisch gibt es wenig überraschend auch nicht allzu viel zu sehen. Wir wechseln zwischen Abschnitten auf dem Mars und in den Tiefen der Hölle hin und her. Irgendwann überkommt einen das unangenehme Gefühl, alles schon einmal gesehen zu haben.

Upgrades, Upgrades überall

Soweit zum Oldschool-Aspekt des Shooters. Dieser überwiegt, umso mehr wirken einige moderne Elemente ein wenig deplatziert. So können wir nicht nur unseren Helden, sondern auch all seine Waffen verbessern. Zusätzlich erhalten wir passive Verbesserungen wie mehr maximale Lebens- und Schildenergie sowie mehr Munition. Tatsächlich gibt es dermaßen viele und auf dermaßen unterschiedliche Arten freischaltbare Verbesserungen, dass es eine ganze Weile braucht, bis man sich hier zurechtgefunden hat. Ob das dem Spiel guttut beziehungsweise ob es überhaupt ein Upgrade-System braucht, sei dahingestellt. Hinzu kommen zahl-



Thematisch wird eigentlich nur zwischen zwei verschiedenen Gebieten unterschieden: Einer Weltraumstation und der Hölle. Letztere macht stilistisch dabei mehr her.



Die Handlung dreht sich um die durchgedrehte Wissenschaftlerin Olivia Pierce, welche im wahrsten Sinne des Wortes die Hölle über uns hereinbrechen lässt.

reiche in den Levels versteckte Collectibles, die recht wenig mit den gut verborgenen Secrets der Originalspiele gemein haben: Datenbank-Einträge, virtuelle Sammelfiguren und Co. auf mit Icons vollgestopften Maps sind in einem Spiel, in dem die Geschichte den Anspruch des QVC-Verkaufsfernsehens hat, nicht allzu interessant. Dabei ist es nicht so, als hätten die Entwickler nicht versucht, eine Handlung einzubauen: Die ist aber so öde und nichtssagend, dass man schon nach einer halben Stunde Spielzeit automatisch den Kopf ausschaltet, sobald unsere per Funk mit uns verbundenen Unterstützer sich bei uns melden. Die Handlung wird an mehreren Stellen zwanghaft aufgebauscht, ist aber wirklich völlig nebensächlich – ein Fakt, der den Entwicklern aber ganz eindeutig selbst bewusst ist. Immerhin wird der Gameplay-Fluss nämlich nur sehr, sehr selten ihretwegen unterbrochen. Eine wesentlich angenehmere – und ungemein brutale – Neuerung sind die Nahkampf-Angriffe, sogenannte Glory Kills. Haben wir einen Feind genügend geschwächt, können wir ihn per Knopfdruck stilvoll in seine Einzelteile zerlegen. Je nachdem, aus welcher Richtung wir angreifen und welchen Gegner wir attackieren, bekommen wir eine andere Animation zu sehen. Als Belohnung für die Nahkampf-Kills gibt es eine garantierte Portion Lebensenergie. Dadurch, dass wir für Kettensägen-Kills einen garantierten Munitions-Drop erhalten, ergibt sich hier ein recht netter Schere-Stein-Papier-Ansatz.

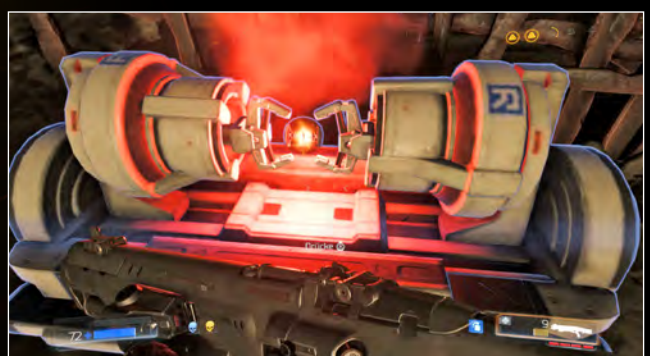
Die sogenannten Glory Kills können wir ausführen, sobald ein Feind geschwächt ist. Diese Nahkampf-Attacken können optional per Bewegungssteuerung ausgeführt werden.

Dämonischer Dauerbeschuss

Bei aller Nostalgie muss gesagt sein: So gut das Gunplay funktioniert, Abwechslungsreichtum bietet *Doom* quasi gar nicht. Schießen, schießen, Schlüsselkarte aufsammeln, schießen, schießen, nächster Level – an diesem Prinzip ändert sich über die gesamte Kampagne hinweg nichts. Zudem wirken die altmodischen und die modernen Elemente des Spiels niemals wirklich stimmig, es wirkt, als hätten die Entwickler hier versucht, es durch Kompromisse allen recht zu machen. Technisch müssen wir den Titel allerdings loben: Zwar war er auf den anderen Konsolen keine Augenweide, trotzdem ist es beeindruckend, wie wenige Kompromisse die Entwickler bei der Portierung auf der Switch hinnehmen mussten. Klar, die Texturen sind etwas verwaschener, einige Effekte nicht ganz so beeindruckend und statt mit 60 läuft's nur mit (stabilen) 30 Bildern pro Sekunde. Aber was man hier aus der deutlich schwächeren Hardware herausgekitzelt hat, ist nicht von schlechten Eltern! Der Portierung zum Opfer gefallen ist leider der Map-Editor der anderen Versionen. Der Mehrspielerpart ist aber mitsamt aller DLC-Inhalte inkludiert. Leider kommen die kompetitiven Gefechte ziemlich mau daher. Wie auch in der Kampagne versuchen die Macher einen Spagat zwischen Alt und Neu, der nicht so recht aufgehen will. So steigen wir, wie in modernen Shootern, im Level auf, stellen uns Waffensets zusammen und verschaffen uns durch Elemente wie die Dämonenrunen, durch die wir uns kurzzeitig in einen Dämon verwandeln, einen Vorteil gegenüber unseren Feinden. Demgegenüber stehen verwinkelte, nicht allzu durchdacht aufgebaute Maps, nicht regenerierende Lebensenergie wie im Singleplayer und das Fehlen einer Sprintfunktion. Die Mehrspieler-Gefechte fühlen sich ausgesprochen generisch an.

So gut wie damals?

24 Jahre seit dem Release des ersten *Doom* sind eine lange Zeit und das Ego-Shooter-Genre hat sich seitdem gewaltig weiterentwickelt. Einen Shooter zu veröffentlichen, der versucht, das Spielgefühl von damals wiederzuerwecken, ist ein hehres Ziel. Jedoch ist klar, dass heutzutage doch etwas andere Ansprüche an abwechslungsreiches Gamedesign gestellt werden. Aber hey – wem's gefällt, der kann freilich in Shooter-Nostalgie schwelgen. Allerdings dürften gerade diese Spieler sich an den zwanghaft eingefügten modernen Elementen des Spiels stören. Der Versuch, der Diener zweier Herren zu sein, gelingt *Doom* zwar, aber mit einigen kleinen Abstrichen. Das Ergebnis ist eine gut spielbare, bewusst stumpfe sowie relativ abwechslungsarme Schießbude, mit der man durchaus sehr viel Spaß haben kann; das erhoffte Meisterwerk ist *Doom* aber auch nicht geworden. **Lukas Schmid**



Mit diesen roten Energiekugeln können wir unsere Lebensenergie-Kapazität erhöhen, unseren Schild verbessern oder die Menge an mitführbarer Munition steigern.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Guter Shooter, dem die Mischung zwischen Alt und Neu nicht perfekt gelingt"

Nachdem ich bereits auf der PS4 den Mars bereist habe, hatte ich auf der Switch erneut meinen Spaß mit *Doom*. Allerdings bin ich überrascht, wie konsequent sich die Entwickler auf der einen Seite den Genre-Errungenschaften der letzten zwei Jahrzehnte widersetzen und dabei den Abwechslungsreichtum opfern, aber gleichzeitig auf Teufel komm raus versuchen, moderne Elemente wie das hoffnungslos überladene Upgrade-System einzubauen. Irgendwie funktioniert diese Mischung im Gesamtkontext nicht so gut, wie ich mir das erhofft habe. Sei's drum, denn das Gunplay funktioniert dafür hervorragend und sorgt dafür, dass die Gefechte gegen die Dämonen trotz deutlicher Ermüdungserscheinungen auch nach vielen Stunden durchaus noch Spaß machen.

Doom

Termin: 10. November 2017
Hersteller: Bethesda
Entwickler: id Software
USK-Freigabe: ab 18 Jahren
Preis: ca. 60 Euro

GRAFIK 8
Logischerweise nicht so hübsch wie auf PS4, PC und Co., aber überraschend gut umgesetzt. Läuft auch sehr flüssig – die Ladezeiten könnten aber kürzer sein.

SOUND 7
Sprache/Text: Deutsch/Deutsch
Die deutschen Sprecher machen ihre Sache ganz okay. Der passable Soundtrack geht nicht ins Ohr.

STEUERUNG 9
Unterstützt: Pro Controller, Gyrosensor
Sehr gute Steuerung, die auch in den teils minutenlangen Kämpfen stets die volle Kontrolle erlaubt.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer (5 Stufen)
Das Gunplay funktioniert ausgezeichnet. Bezüglich Abwechslungsreichtum, Leveldesign und Upgrade-System hapert es aber teilweise leider recht stark.

MEHRSPIELER 6
Spieler online: 2-12 **Spieler offline:** -
Funktionaler, aber leider auch ziemlich belangloser Mehrspieler-Part, der wohl kaum jemanden mehr als einige Tage beschäftigen wird. Einige nette Spielmodi.

PRO / CONTRA
- ✚ Sehr präzise Steuerung
- ✚ Kompromisslose Action
- ✚ Einige gut designte Kampf-Arenen
- ✚ Grafisch überraschend stark
- ➖ Halbgare Mischung aus Altem und Neuem
- ➖ Schwacher Multiplayer-Part
- ➖ Kein Map-Editor
- ➖ Keinerlei Abwechslungsreichtum

WERTUNG/FAZIT

78

„Die Serien-Wiederbelebung ist gelungen, aber leider auch etwas abwechslungsarm."

Unsympath: Wir spielen den Polizisten Cole Phelps, der sich bei seinen Vorgesetzten einschleimt und Zeugen sowie Verdächtige gerne bedroht.

L.A. NOIRE

Action-Adventure Die Remaster-Welle spült uns diesmal zurück in die 1940er, wo wir als Cop unter den Reichen und Schönen kräftig aufräumen.

2011 sorgte das von Team Bondi entwickelte und von Rockstar Games veröffentlichte *L.A. Noire* für Aufsehen. Der Titel versetzte die Spieler in die Rolle des Polizisten Cole Phelps im Los Angeles des Jahres 1947. Man erlebte, wie der junge Cop vom Streifendienst schnell in renommierte Dezernate aufstieg und hinter die Kulissen der Glitzermetropole blickte, wo ihn Mord, Korruption und allerhand perverse Dinge erwarteten. Rockstar-untypisch setzte *L.A. Noire* jedoch weniger auf Action. Die Ermittlungsarbeit, sprich Beweisfindung und das Verhören von Zeugen, nahmen im Gameplay eine zentralere Rolle ein. Die Mischung aus Adventure, eingestreuten Action-Einlagen und dem atmosphärischen Film-noir-Setting ging größtenteils auf. Der Titel verkaufte sich rund fünf Millionen Mal. Dennoch war an einen Nachfolger nicht zu denken, denn der Publisher Rockstar stellte die Zusammenarbeit mit Team Bondi ein, nachdem bekannt wurde, dass Studio-Boss und Story-Schreiber Brendan McNamara wohl unmenschliche Arbeitszeiten von seinen Untergebenen verlangte. Dennoch dürfen wir nun noch einmal in das dreckige Los Angeles der 40er-Jahre abtauchen, denn Rockstar beschert dem ursprünglich für PS3, Xbox 360 und PC erschienenen Titel ein Remaster, welches das komplette Originalspiel sowie zusätzlich alle später veröffentlichten DLC-Fälle, einen neuen Foto-Modus und natürlich auch grafische Verbesserungen beinhaltet.

Ein Streber im Sündenpfuhl

Wir schlüpfen in die Rolle von Cole Phelps, an dessen Charakter sich bis heute die Geister scheiden. Für die einen ist er eine interessante Figur mit Tiefgang, für die anderen ein aufbrausendes Ekel, das nach oben buckelt und nach unten tritt. Beide Ansichten stimmen auf ihre Weise. Während wir die verschiedenen Fälle im Jahr 1947 erleben, erfahren wir in kurzen (nicht spielbaren) Flashback-Sequenzen, was Phelps im Zweiten Weltkrieg erlebt hat. In den ersten Spielstunden ist dies durchaus ein wenig verwirrend, doch später werden diese Rückblicke immer dramatischer und wir erfah-

Detektivarbeit: Ein Großteil des Gameplays besteht aus der Untersuchung der Tatorte und dem Aufspüren von Hinweisen, die euch zum Täter führen.

Faustrecht: Die Prügeleien sind sehr steif animiert und wirken dadurch fast schon lächerlich. Der Kampf mit Schusswaffen macht da mehr Spaß.

ren, warum unser Protagonist so ist, wie er ist. Cole Phelps arbeitet im Spielverlauf als Streifenpolizist und ermittelt im Verkehrs-, Mord-, Sitten- sowie Brandstiftungsdezernat. Ihr braucht aber keine Angst haben, Nummernschilder aufschreiben oder den Verkehr regeln zu müssen. In der Stadt der Engel gibt es in jedem Dezernat Fälle, die mit Mord, Totschlag oder Schlimmerem zu tun haben. Zumeist sammelt ihr Beweise am Tatort. Ein Ton weist euch darauf hin, ob sich ein Gegenstand untersuchen lässt. Zudem erklingt eine Melodie, die verstummt, sobald ihr alle Beweismittel an einem Ort sichergestellt habt. Anschließend verhört ihr Zeugen und Verdächtige. Dank des überzeugenden Motion-Scan-Verfahrens könnt ihr eurem Gegenüber am Gesicht ablesen, ob er flunkert oder die Wahrheit sagt. Bei manchen müsst ihr auf Nuancen achten, die meisten Leute verraten sich aber mit starkem Augenrollen oder anderweitiger Gesichtskirmes. Nach der Aussage könnt ihr wählen, ob ihr sie als Wahrheit akzeptiert, ihr sie anzweifelt oder ihr euer Gegenüber direkt der Lüge bezichtigt. Letztere Option müsst ihr jedoch mit dem passenden Beweis unterlegen. Während diese Optionen im Original „Wahrheit“, „Anzweifeln“ und „Lüge“ hießen, wurden sie im Remaster zu „Guter Cop“, „Böser Cop“ und „Beschuldigen“ abgeändert, was absolut unpassend ist und Spieler, die das ursprüngliche Spiel nicht gezockt haben, verwirren dürfte. Überhaupt reißen einen die teils drastischen Logiklöcher in manchen Fällen sowie bei der Beweisführung oftmals aus dem Spiel. Abseits des Adventure-Gameplays liefert ihr euch Verfolgungsjagden zu Fuß oder im Auto, prügelt euch mit Verdächtigen oder besteht ein paar Deckungs-Shooter-Einlagen. Während die Schießereien zwar simpel, aber spaßig sind, wirken die Schlägereien aufgrund der sehr steifen Animationen jedoch ein wenig lächerlich. Auch das hakelige Fahrzeug-Handling des Originals wurde nicht überarbeitet. Überhaupt ist das schön abgebildete Los Angeles der 40er recht trist und leer. Trotz der offenen Welt könnt ihr abseits der Missionen eigentlich nichts machen.

Verfolgungsjagden und Fahrten durch die Stadt sorgen für Abwechslung. Leider ist die Steuerung ein wenig hakelig.

Neuauflage mit Makeln

Die erwähnten Kritikpunkte sind aber eben (bis auf die Verhör-Optionen) aus dem Original bekannt. Sie fallen heutzutage mehr auf als 2011, doch dank Atmosphäre, Story und Setting ist *L.A. Noire* immer noch interessant, spannend und einfach anders als die meisten Spiele. Technisch hätten wir uns von dem Remaster dennoch ein wenig mehr erwartet. Der Titel läuft im TV-Modus der Switch nicht ganz flüssig und beim Autofahren fallen Pop-ups sowie teils starkes Flimmern im Hintergrund auf. Außerdem tut die höhere Auflösung dem Titel keinen Gefallen, da man nun überall verwaschene Texturen entdeckt. Dies gilt auch für die Charaktermodelle. Während die Mimik nach wie vor toll eingefangen ist, sehen die Gesichter und Frisuren oftmals ein wenig matschig aus. Im Handheld-Modus sieht *L.A. Noire* jedoch schicker aus und läuft merkbar flüssiger. Auch das ruhige Spieltempo lädt zum unterwegs zocken ein.

Christian Dörre

In Verhören müsst ihr den Verdächtigen am Gesicht ablesen, ob sie die Wahrheit sagen. Diese Dame verbirgt etwas.

MEINUNG
Christian Dörre

„Nicht mehr taufrisch, aber vor allem im Handheld-Modus immer noch spaßig!“

L.A. Noire war schon zum ursprünglichen Release kein perfektes Spiel und jetzt merkt man schon, dass der Zahn der Zeit an einigen Elementen massiv genagt hat. Dennoch versprüht der Titel mit seinem außergewöhnlichen Setting auch heutzutage noch diese faszinierend-dreckige Atmosphäre. Abgesehen von einigen Logiklöchern macht die Geschichte von Cole Phelps deshalb immer noch Spaß. Da das Remaster technisch aber nicht vollends überzeugt, brauchen Käufer des Originals die Neuauflage nicht unbedingt. Wer diesen spielbaren Film noir jedoch damals verpasst hat, darf sich nun freuen, das komplette Paket nachholen zu können.

L.A. Noire

Termin: 14. November 2017
Hersteller: Rockstar Games
Entwickler: Team Bondi
USK-Freigabe: ab 16 Jahren
Preis: ca. 50 Euro

GRAFIK 7
Hervorragendes Motion Scan trifft auf teils matschige Texturen, Pop-ups und Kantenflimmern.

SOUND 9
Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Hervorragende englische Sprecher hauchen den Figuren Leben ein. Toller Soundtrack.

STEUERUNG 7
Unterstützt: Pro Controller, Touchscreen, Gyrosensor
In den Action-Abschnitten teils hakelig, die Adventure-Parts steuern sich jedoch gut.

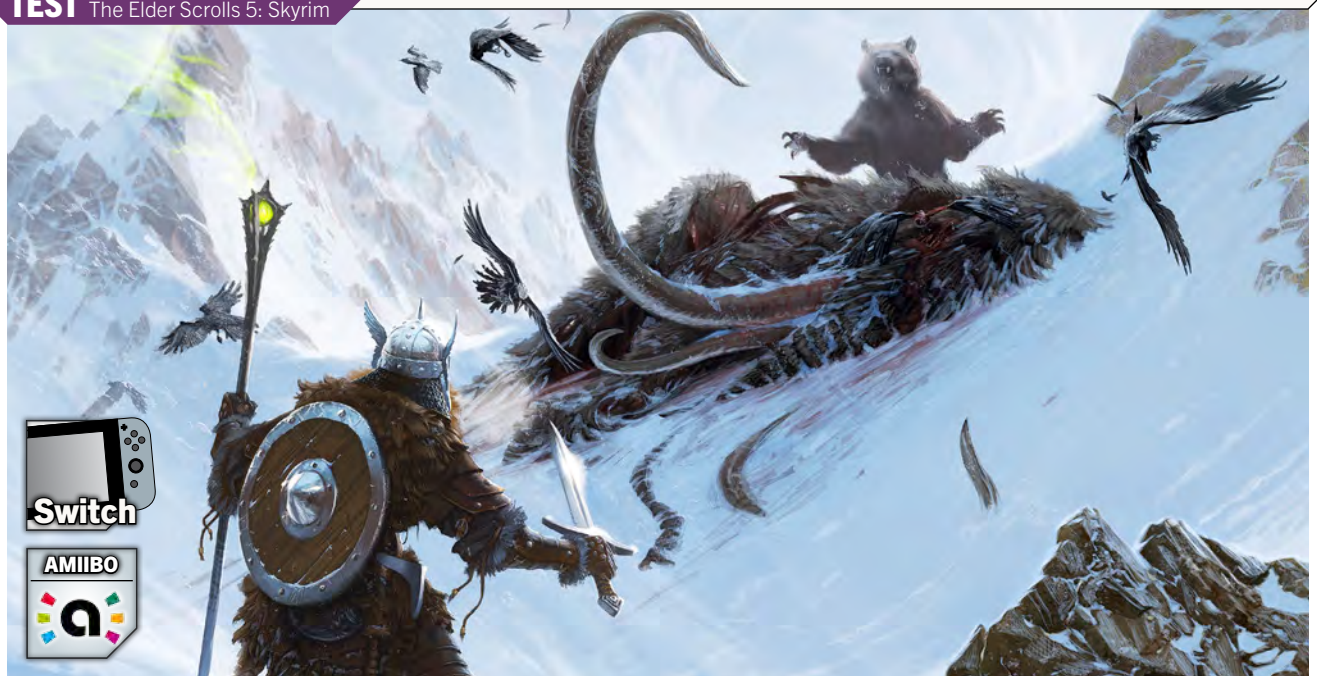
EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: leicht (stufenlos)
Die verschiedenen Fälle in den unterschiedlichen Dezernaten (plus DLCs) werden euch über 20 Stunden beschäftigen. Abseits der Missionen gibt es aber außer ein paar Sammelgegenständen keinerlei Beschäftigung

PRO / CONTRA
- ++ Spannendes, außergewöhnliches Setting
- ++ Tolle Film-noir-Atmosphäre
- ++ Sehr gute Performance der mit Motion Scan eingefangenen Schauspieler
- ++ Viele interessante, wendungsreiche Fälle
- ++ Toll umgesetzter Handheld-Modus
- + Inklusive damaliger DLCs
- + Neuer Foto-Modus
- + Praktisches Hilfe-System durch Community-Angaben
- − Mit Pop-ups und Hintergrund-Flimmern technisch nicht ganz sauber
- − Steuerung teils hakelig
- − Unsympathischer Protagonist
- − Verhör-Optionen sind unpassend benannt
- −− Leere Spielwelt, in der es kaum etwas zu tun gibt
- −− Logiklöcher in Fällen und Beweisführung

WERTUNG/FAZIT

80

„Ein atmosphärisches Adventure mit ein paar sehr auffälligen Logiklöchern.“



THE ELDER SCROLLS 5 SKYRIM

Rollenspiel Die Berge rufen! Und die Drachen rufen. Und ihr, ihr ruft „Fus Ro Dah“, denn ihr seid der sagenumwobene Dovahkiin!

Habt ihr die Wanderschuhe geschnürt? Ein paar nahrhafte Snacks (Käselaibe, Kuchen) eingepackt? Noch mal das Schwert geschärft? Dann seid ihr ja bestens vorbereitet, um das unwirtliche Reich Himmelsrand zu besuchen – doch bevor ihr aufbrecht, solltet ihr unseren Reiseführer konsultieren. Wir haben dem Norden Tamriels sechs Jahre nach der Veröffentlichung auf PC, Xbox 360 und PS3 auf der Switch abermals einen Besuch abgestattet und verraten, wie glücklich Bethesdas Rollenspiel RPG-Touristen macht.

Ein neuer Anfang

Bei einem Spiel mit dem Zähler fünf hinter dem Namen gibt es sicherlich Befürchtungen, Neueinsteiger könnten in einem Dickicht etablierter Mechaniken und Geschichten die Orientierung verlieren. Bei *Skyrim* ist die Sorge unbegründet, denn die Hintergrundstory steht für sich und das Spielsystem ist simpel sowie eingängig. Ihr startet euer Abenteuer als unbeschriebenes Blatt und auch wenn eine umfassende Götter- und Sagenwelt in mehreren Vorgängern etabliert wurde, tut das Dasein als Anfänger-Drachengeborener dem Vergnügen keinen Abbruch. Eure ersten Schritte auf dem kalten Boden werden von turbulenten Ereignissen begleitet: Festgenommen als vermeintlicher Rebell sollt ihr hingerichtet werden – doch bevor der Henker seiner Arbeit nachgehen kann, attackiert ein Drache das Lager. Ihr entkommt der Katastrophe, seid von nun an frei wie ein Vogel und könnt gehen, wohin ihr wollt und euch anschließen, wem ihr wollt. In Himmelsrand kämpfen zwei Fraktionen um die Macht, die Besatzer des Kaiserreichs und die sogenannten Sturmmäntel ringen um Einfluss. Aber natürlich trefft ihr auch viele vergleichsweise kleine Entscheidungen. Werdet ihr Mitglied der Assassinen-Gilde? Oder seht ihr euch in Zukunft als Erzmagier? Oder vielleicht beides? Helft ihr einer entkommenen Sklavin, oder liefert ihr sie aus? Nicht alle Quests sind gleichermaßen spannend und originell inszeniert, vor allem, wenn man jüngere Rollenspielkonkurrenten auf anderen Plattformen zum Vergleich heranzieht. Die gelegentlichen Highlights, darunter zum Beispiel

Nicht nur ihr, auch Gegner können Magie beherrschen. Die Draugr-Zombies in Hügelgräbern etwa sind in der Lage, Frostzauber gegen euch einzusetzen.

Ihr könnt mit jedem NPC einen Plausch halten. Nicht alle aber sind euch freundlich gesinnt. Über Sympathie entscheiden eure Rasse, Entscheidungen und Charisma.

Ihr habt die Wahl, ob ihr euch – wie hier – auf Nahkampf spezialisiert oder lieber Zauber oder Fernwaffen einsetzt.

die Daedra-Quests, sorgen dafür, dass öde Sammelquests den guten Eindruck kaum trüben.

Tragikomisch

Im Zusammenspiel mit der angestaubten Technik gibt es vereinzelt Momente, in denen Dramatik in unfreiwilige Komik abdriftet, und die KI der Einwohner *Skyrims* sowie Bugs führen gelegentlich zu Erheiterung oder Ärger. An die PC-Fassung des Rollenspiels kommt die Switch-Umsetzung in Sachen Detailreichtum nicht heran und auch die Special Editions für Xbox One und PS4 lassen das jüngste Familienmitglied hinter sich. Dafür läuft die Switch-Fassung aber beinahe zu jeder Zeit flüssig und das sowohl im portablen als auch im stationären Betrieb. Die optionale Bewegungssteuerung funktioniert beim Bogenschießen hervorragend – wer *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* gespielt hat, weiß sofort, wie der Hase läuft. Beim Nahkampf hingegen ist die Bewegungskontrolle nicht zu empfehlen, am einfachsten bewegt ihr euch mit klassischem Kontrollschema und Pro-Controller durch Himmelsrand. Obschon ihr bei der Switch-Version auf die Mod-Unterstützung der restlichen Ausgaben verzichten müsst, wird euch *Skyrim* locker an die 50 Stunden unterhalten. Eingerechnet sind dabei die Hauptstory sowie das Erkunden der offenen Spielwelt und ein paar Nebenaufgaben. Nach oben ist die Spielzeitskala offen und die Erweiterungen *Hearthfire*, *Dawnguard* und *Dragonborn* erweitern das umfangreiche Hauptspiel zusätzlich.

Ab in den Urlaub?

Skyrim ist nicht ohne Grund seit Jahren eines der liebsten Ausflugsziele von Rollenspiel-Fans. Auch auf der Switch lohnt sich der Besuch, vor allem wegen der technisch recht sauberen Umsetzung (die Ladezeiten etwa sind kürzer als bei den restlichen Konsolenversionen) – allerdings nur, wenn ihr euch an Himmelsrand nicht schon sattgesehen habt, denn die *Zelda*-Klamotten sind die einzigen wirklich neuen Inhalte, die Bethesdas Mammutwerk auf die Switch mitbringt.

Katharina Reuß

Die Texturen mögen nicht die besten sein, der Stimmung und Atmosphäre tut das aber keinen Abbruch.

MEINUNG
Katharina Reuß

„Gelungene Umsetzung eines modernen Klassikers, Alterserscheinungen inklusive."

Als reiner Nintendo-Spieler blickt man sicher mit einem anderen Auge auf *Skyrim* als jemand, der innerhalb der letzten Jahre Spiele wie *The Witcher 3*, *Bloodborne* und *Horizon: Zero Dawn* erlebt hat. Allen Alterserscheinungen zum Trotz: Die Umsetzung von Bethesdas Rollenspiel ist sauber und obwohl ich eigentlich schon genug Lebenszeit in Himmelsrand verbracht habe, kann ich einem erneuten Ausflug auf der Switch nicht widerstehen. Ich kann euch sagen: Im Bett oder auf einer Zugfahrt gegen Drachen zu kämpfen hat schon was. Natürlich kann man darüber streiten, ob ein so altes Spiel ohne wesentliche neue Inhalte zum Vollpreis angeboten werden sollte, aber wenn ihr das Original nicht kennt (und Rollenspiele mögt), ist die Investition gerechtfertigt.

The Elder Scrolls 5: Skyrim

Termin: 17. November 2017
Hersteller: Bethesda
Entwickler: Bethesda
USK-Freigabe: ab 16 Jahren
Preis: ca. 45 Euro

GRAFIK 7
Technisch betrachtet nicht auf dem aktuellen Stand sieht *Skyrim* dennoch sehr stimmungsvoll aus.

SOUND 8
Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Das deutsche Sprachpaket (3,2 GByte) müsst ihr gesondert herunterladen. Die Vertonung ist in Ordnung, die musikalische Untermalung super.

STEUERUNG 8
Unterstützt: Pro Controller, Gyrosensor
Die Bewegungssteuerung funktioniert nicht immer ideal, diese Art der Kontrolle ist aber optional. Beim Bogenschießen ist sie sogar richtig hilfreich.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer (6 Stufen)
Eine vielleicht nicht sonderlich innovative, aber ordentlich inszenierte Handlung trifft auf eine offene, zum Erkunden einladende Fantasy-Welt mit viel Flair und interessanten Einwohnern.

AMIIBO 4
Mit jedem *Zelda*-Amiibo erhaltet ihr einmal pro Tag eine Schatztruhe mit Chance auf *Zelda*-Gegenstände (die findet man auch auf normalem Wege), andere Amiibo gewähren euch pro Tag eine normale Truhe.

PRO / CONTRA
- ++ Faszinierende, offene Spielwelt
- ++ Läuft flüssig und lädt schnell
- \+ Riesiger Umfang
- \+ Alle drei Erweiterungen enthalten
- \+ Etwas hübscher als auf PS3 und Xbox 360
- – Außer *Zelda*-Items keine neuen Inhalte
- – Angestaubte Optik
- – Keine Mod-Unterstützung
- – Nicht alle Quests sind gut geschrieben

WERTUNG/FAZIT

84

„Nicht mehr der Rollenspielspitzenreiter, aber immer noch ein tolles RPG-Erlebnis."

BATMAN: THE TELLTALE SERIES

Adventure Batman geht in Serie: Telltale widmet dem Dunklen Ritter ein spannendes Episoden-Adventure, das auf starke Charaktere, Dialoge und knifflige Entscheidungen setzt.

Comic-Held, Kino-Ikone, TV-Kult und natürlich Star zahlreicher Videospiele – es scheint, als habe *Batman* schon sämtliche Entertainment-Stationen abgeklappert. Nur ein cineastisches Adventure fehlte noch im Lebenslauf! Dank Telltale ist nun auch diese Lücke gefüllt: Die Schöpfer von *The Walking Dead* bereiten dem Dunklen Ritter einen starken Episoden-Auftritt, der nun endlich auch für die Switch erhältlich ist.

Bevor ihr euch wundert: Hierbei handelt es sich um die komplette erste Staffel von Telltales *Batman*-Abenteuer, die fünf Episoden umfasst! Die zweite Staffel mit dem Untertitel *Enemy Within* ist zwar schon für PC, PS4 und Xbox One erhältlich, bislang aber noch nicht für Switch angekündigt.

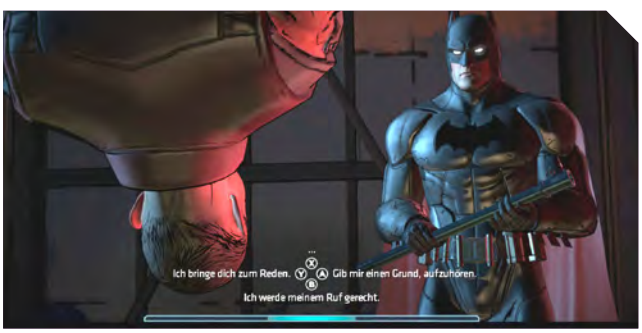
Gestatten: Bruce Wayne

Das fünfteilige Episoden-Abenteuer präsentiert auf den ersten Blick einen klassischen, wenn auch noch jungen, unerfahrenen Batman: Rechtschaffen und technisch hochgerüstet, macht er mit Gaunern kurzen Prozess. Doch schon im Verlauf der ersten Episode schlägt Telltale auch neue Töne an und rückt mehr und mehr Bruce Wayne in den Mittelpunkt, der sich gerade bemüht, seinen Freund Harvey Dent ins Bürgermeisteramt zu hieven. *Batman*-Fans wissen: Das kann nicht gut gehen, aus Dent wird eines Tages der Superschurke Two-Face. Wie genau das passiert, bestimmen wir im Verlauf der Geschichte bis zu einem gewissen Grad selbst. Auch Waynes Verhältnis zu Selina „Catwoman“ Kyle (Beziehungsstatus: kompliziert) können wir über die Telltale-typischen Dialoge und Entscheidungsmöglichkeiten ein wenig beeinflussen. Dadurch entstehen im späteren Handlungsverlauf einige ungewöhnliche, überraschende Situationen! Außerdem scheuen die Autoren nicht davor zurück, auch mit traditionellem „Lore“ zu brechen, da werden ganze Hintergrundgeschichten neu ersonnen und manch vertrauter Charakter gibt den Löffel ab – das mag einigen Fans vielleicht sauer aufstoßen, andere freuen sich dagegen über die frischen Impulse.

Viele Höhen, einige Tiefen

Ein Handlungsstrang rund um den jungen Oswald Cobblepot, der später noch als der bösartige Pinguin bekannt werden soll, wirkt allerdings spätestens ab der dritten Folge aufgesetzt und künstlich herbeigeführt. Mit ihm

Vicki Vale, Bruce Wayne, Harvey Dent und Alfred – Telltales Autoren setzen für ihr *Batman*-Abenteuer auf vertraute Gesichter, schreiben ihre Geschichten aber um.



Viele Entscheidungen, die wir meist unter Zeitdruck treffen, sind hochspannend und lassen uns die Wahl, ob wir aggressiv, verständnisvoll oder verschlagen vorgehen.

ist auch ein völlig neuer Superschurke verknüpft, den sich Telltale selbst ausgedacht hat – seine Einführung fällt enttäuschend aus, erst gegen Ende werden seine Motive klarer und die Figur erhält ein wenig Tiefe. Dadurch fällt das Finale zwar noch gut und befriedigend aus, doch das vielversprechende Niveau der ersten zwei Folgen kann die Serie dann doch nicht bis zum Abspann halten. Besonders störend: Viele Schauplätze früherer Episoden werden im späteren Handlungsverlauf gleich mehrmals recycelt. Das sorgt nicht nur optisch für Monotonie, sondern lässt das stark begrenzte Spielerlebnis noch eingeschränkter wirken, als es ohnehin schon ist.

Die rasant inszenierten Actionszenen stecken voller Quick-Time-Events, die aber sehr simpel ausfallen und auch Einsteiger nicht überfordern.

Wenig Konsequenzen

Zudem entpuppen sich viele Entscheidungen gegen Ende der Staffel als belanglos. Die Handlung verläuft in den meisten Fällen nämlich linear, nur selten haben unsere Aktionen auch Konsequenzen, die über kleine Charakterdetails hinausgehen. Innerhalb jeder Episode geht Telltales Konzept dagegen voll auf: Jedes der rund 90-minütigen Adventure-Häppchen ist vollgepackt mit interessanten Konflikten und kniffligen Entscheidungen, das sorgt für Hochspannung! Schließlich weiß man beim ersten Durchspielen schlichtweg nicht, welche Taten später Auswirkungen haben werden und welche nicht.

Inszenierung schlägt Technik

Auch die vielen durchgeskripteten Kampfszenen, in denen man nur hin und wieder auf ein paar Tasten hämmert, sind ebenso spannend wie rasant inszeniert – schnelle Schnitte und interessante Perspektiven machen die brutalen Prügeleien sehenswert! Und das trotz der mauen Technik: Abseits der Kämpfe ist *Batman* nämlich kein Hingucker, besonders die steifen Animationen und hölzernen Gesichter der Charaktere zeigen, dass Telltales Engine längst nicht mehr auf der Höhe der Zeit ist. Dafür entschädigen aber der gelungene Soundtrack und die motivierten englischen Sprecher, allen voran Troy Baker, der vielen Spielern aus dem PS4-Hit *The Last of Us* oder dem Shooter *Bioshock Infinite* bekannt sein dürfte. Deutsche Sprecher gibt es zwar nicht, immerhin wurden aber die Texte und Untertitel übersetzt.

Abstriche auf der Switch

Die Switch-Umsetzung ist inhaltlich identisch mit den anderen Fassungen, lediglich ein Multiplayermodus, in dem andere Spieler per Smartphone in Entscheidungen mitbestimmen durften, fällt hier weg. Da dieser Modus allerdings ohnehin völlig witzlos ist, weinen wir ihm keine Träne nach. Technisch ist die Switch-Umsetzung jedoch sichtbar schwächer geraten als die PC- und PS4-Versionen. Vor allem die niedrigere Auflösung in Verbindung mit der schwachen Kantenglättung sorgt für sichtbare Pixeltreppen und einen etwas verwaschenen Look, der besonders im TV-Modus auffällt. Außerdem sind die sowieso schlichten Charaktertexturen auf der Switch noch undeutlicher als in den anderen Versionen. Spielt ihr Telltales *Batman* im mobilen Modus, fallen die visuellen Abstriche zwar viel weniger auf, allerdings machen sich hier immer wieder kleine Performance-Einbrüche bemerkbar. Die Ladezeiten fallen in der Switch-Umsetzung ebenfalls etwas länger aus als auf PC und PS4.

Eines der sehr seltenen, kinderleichten Puzzles: An einem Tatort untersuchen wir Hotspots und verknüpfen die Hinweise. Dazu brauchen wir nur eine Taste drücken.

Fazit: Typisch Telltale

Wie alle Telltale-Spiele ist auch *Batman* im Grunde ein einziger interaktiver Film, der sich ausschließlich an Story-Fans und nicht an Rätselfreunde richtet. Sind wir nicht gerade mit Dialogen, Zwischensequenzen oder Kämpfen mit simplen Quick-Time-Events beschäftigt, untersuchen wir Tatorte oder lösen lächerlich einfache Minispiele. Dieser Adventure-Part ist durch alle fünf Folgen hinweg ein einziges Kinderspiel, da wir nur stur sehr wenige Hotspots abklappern und eine Aktionstaste drücken müssen. Nachdenken, knobeln, Items kombinieren? Fehlanzeige.

Doch nach zig Spielen wie *The Walking Dead* oder *The Wolf Among Us* war das auch nicht anders zu erwarten: Telltale bleibt sich eben treu, pfeift auf spielerischen Anspruch und inszeniert lieber spannendes, cineastisches Adventure-Kino. Wer also nicht mehr als das erwartet, wird prima bedient! **Felix Schütz**

MEINUNG
Felix Schütz

„Gutes *Batman*-Abenteuer, aber spielerisch total anspruchslos – eben typisch Telltale."

Telltales *Batman* ist auch auf der Switch eine Empfehlung: Verdammt düster, gut erzählt und dank vieler Entscheidungsmomente streckenweise richtig spannend. Doch auch das kennt man leider von Telltale: Am Ende hat nur wenig von dem, was ich Bruce Wayne sagen und tun lasse, auch wirklich Einfluss auf den Handlungsverlauf. Hier hatte ich mir mehr erhofft! Interessante Situationen, rasant inszenierte Action und ein paar überraschende Wendungen ließen mich trotzdem bis zum Finale kräftig mitfiebern, auch wenn die späteren Episoden deutlich unter den mehrfach recycelten Levels und eintönigen Umgebungen leiden. Die Switch-Umsetzung fällt dank klarer Grafikeinbußen etwas schwächer aus als die Fassungen für PC, PS4 und Xbox One, doch Spaß macht sie trotzdem.

Batman: The Telltale Series

Termin: 17. November 2017
Hersteller: Telltale Games
Entwickler: Telltale Games
USK-Freigabe: ab 16 Jahren
Preis: ca. 45 Euro

GRAFIK 5
Kämpfe sind toll inszeniert, der Rest enttäuscht mit matschigen Texturen, hölzernen Charakteren und deutlichem Kantenflimmern im TV-Modus.

SOUND 8
Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Gute englische Sprecher und stimmungsvolle Musik

STEUERUNG 7
Unterstützt: Pro-Controller
Simple Quick-Time-Events in Kämpfen; schwammige Figurensteuerung, die aber nur selten gebraucht wird

EINZELSPIELER 7
Schwierigkeitsgrad: leicht (stufenlos)
Die düstere Story lebt in erster Linie von ihren Dialogen und Entscheidungen. Nennenswerte Rätsel oder spielerischen Anspruch gibt's hier nämlich nicht.

PRO / CONTRA
- ++ Viele spannende Momente
- ++ Ordentliche, solide Geschichte
- ++ Interessante Entscheidungen
- \+ Atmosphärische *Batman*-Abschnitte
- \+ Gute englische Sprecher
- \+ Stimmungsvoller Soundtrack
- \+ Rasant inszenierte Actionsequenzen
- – Charakteranimationen wirken abseits der Kämpfe völlig veraltet.
- – Viele Schauplätze aus früheren Episoden werden einfach recycelt.
- – Keine deutschen Sprecher
- – Switch-Umsetzung mit grafischen Abstrichen
- – Anspruchslose Mini-Rätsel
- –– Nichts zu entdecken
- –– Wenig Interaktion in den Levels

WERTUNG/FAZIT

75

„Trotz technischer Abstriche auch auf Switch ein spannendes Story-Erlebnis"

SONIC FORCES

Jump & Run *Sonic Forces* soll das große 3D-Comeback des blauen Igels sein. Erfüllt das Spiel diese hohen Erwartungen oder enttäuscht es wie der Vorgänger für Wii U?

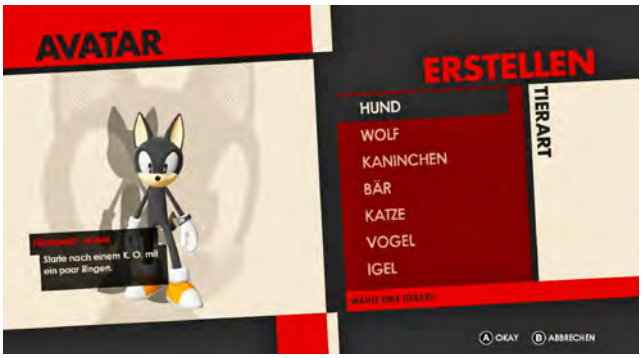
Zu Beginn kann man erstmal festhalten: *Sonic Forces* ist immerhin keine Vollkatastrophe, was nach dem Vorgänger *Sonic Boom* bereits ein Fortschritt ist. Es gibt zwar immer noch einige technische Macken, aber es ist wenigstens über weite Strecken sauber spielbar. Allerdings nicht besonders lange. Denn die Spielzeit des Titels ist mit gerade einmal drei Stunden für fast alle Levels schon extrem niedrig. Immerhin sorgt die Möglichkeit, manche Levels mit drei unterschiedlichen Charakteren zu absolvieren, für Abwechslung.

Die Story von *Forces* ist schnell erzählt: Dr. Eggman hat die Weltherrschaft an sich gerissen, indem er eine vollkommen neue Waffe erschaffen hat. Infinite, ein mysteriöses Wesen mit einer schwarzen Seele, soll den blauen Igel mit seinen virtuellen Kräften zerstören. Diese Kreatur schafft es sogar, Sonic zu besiegen. So bleibt nur noch die kleine Widerstandsgruppe um Knuckles und Co. übrig, um die Welt zu beschützen. Als neuer Rekrut tritt ein vollkommen neuer Charakter dieser Gruppe bei. Die Besonderheit: Diesen Charakter dürft ihr komplett nach eurem Gusto im Editor erstellen. Als erste Mission soll er den besiegten Sonic befreien und mit ihm zusammen Dr. Eggman aufhalten.

Ein tierischer Begleiter

Die große Neuerung von *Forces* ist der selbst erstellbare Held, welcher auch eine der drei Hauptrollen in der Story übernimmt. Der Charakter-Editor bietet eine Auswahl von sieben Tieren, die ihr mit verschiede-

Die 2D-Levels führen Sonic zurück an viele bekannte Schauplätze der Seriengeschichte. Hier läuft er gerade über die grünen Hügel der Grenn Hill Zone.



Im Charakter-Editor findet ihr viele Möglichkeiten, um euer eigenes Monster zu erschaffen. Jede einzelne der sieben Tierarten hat dabei ihre eigene Spezialfähigkeit.

nen Augen, Ohren und anderen Körperteilen ausstatten könnt. Jede Tierart hat dabei ihre ganz eigenen Fähigkeiten: So zieht der Wolf zum Beispiel Gegenstände an, während ein Kaninchen nach einem Gegentreffer länger unverwundbar bleibt. Für das erfolgreiche Absolvieren verschiedener Missionen erhaltet ihr zusätzliche Kleidung und Waffen für eure Figur.

Die Waffen sind die Besonderheit eurer Spielfigur. Die sogenannten Wispos kommen in verschiedenen Varianten daher. Von Flammenwerfer bis Elektropeitsche wird hier Einiges geboten. Angetrieben werden diese Waffen durch die aus *Sonic Colors* bekannten Wisps, welche in den Levels verstreut sind. Allerdings ist die ihre Anzahl eher rar gesät. Da euer Charakter auf Sonics Boost verzichten muss, bleibt es für ihn meistens beim schnöden Durchrennen. Auf geraden Strecken wäre die Beschleunigung allerdings eine willkommene Abwechslung gewesen.

Im Tag-Team-Modus laufen eure Figur und der moderne Sonic gemeinsam durch die Stage. Dabei könnt ihr nach Belieben zwischen eurem Wispo und Sonics Boost-Fähigkeit wechseln. Die Highlights sind in diesen Levels die Fist-Bumb-Momente, in denen die beiden mit Höchstgeschwindigkeit durch die Welt rasen und sich von nichts aufhalten lassen.

Infinite ist einer der gefährlichsten Feinde, auf die Sonic je getroffen ist. Er nutzt seinen Phantomrubin, um Raum und Zeit nach seinen Gunsten zu verändern.

Alte Bekannte

Die zweite Hauptrolle wird vom modernen Sonic übernommen. Er wetzt in einem Affenzahn durch die Stages und kann mithilfe seiner Homing-Attack und seines Turbos die Gegner aus dem Weg räumen. Dabei wechselt das Geschehen zwischen 2D- und 3D-Passagen.

Überall in den Stages sind wieder goldene Ringe verteilt, welche Sonic aufsammeln kann. Wird er ohne Ringe von einem Angriff getroffen, so muss er den Level vom letzten Checkpoint neu starten. Bei den 3D-Abschnitten kommt durch die rockige Musik und das hohe Spieltempo schon etwas wie Spaß auf. Ärgerlich: Sonics Boost katapultiert ihn viel zu oft unfreiwillig in den Abgrund. Auch die Sprungpassagen spielen sich ziemlich schwammig und man hat nie das Gefühl, die komplette Kontrolle über den blauen Igel zu haben.

Auch Classic Sonic ist wieder mit dabei und passend dazu sind seine Levels im klassischen 2D-*Sonic*-Stil aufgebaut. Der stumme Igel nutzt seine Spin-Attacke und rast damit durch die Loopings von bekannten Stages wie der Green Hill Zone oder Chemical Plant Zone. Leider fehlt bei seinen Bewegungen jegliches Momentum und oft genug fliegt er im Stile einer Flipperkugel unkontrolliert durch die Gegend.

Nach den 30 Levels der Hauptgeschichte gibt es leider auch kaum noch etwas zu tun. Ein paar Geheimlevels sorgen für Wispo-Verbesserungen und durch das Sammeln aller roten Münzen schaltet man noch ein Extra-Level frei. Doch das sind nur Tropfen auf den heißen Stein. Danach bleiben nur noch die Highscore-Jage und das Freispielen von neuen Kleidungsstücken. Da hätte mehr drin sein müssen!

Philipp Bader

Die Tag-Team-Levels sind die besten Welten des Spiels. Hier könnt ihr zwischen eurem eigenen Charakter und Sonic wechseln.

MEINUNG
Philipp Bader

„Ach Sonic, ich hatte so gehofft, dass du auf deinem letzten Erfolg aufbauen kannst…“

Nach dem Totalausfall *Sonic Boom* sollte alles besser werden. Mit vereinten Kräften machte sich das Sonic Team an die Entwicklung neuer Abenteuer. *Sonic Mania*, welches vor ein paar Monaten erschien, machte Hoffnungen auf tolle neue Spiele mit dem blauen Igel. Doch trotz allem ist *Sonic Forces* kein gutes Spiel geworden. Die drei Helden steuern sich schwammig, die Levels fallen kurz aus und sind obendrein nicht gerade zahlreich. Dass der blaue Igel schnell ist, wissen wir, aber dass seine Spiele ebenfalls so schnell vorbei sind, ist eher ungewöhnlich. *Sonic Forces* ist nicht der schlechteste Ableger der Reihe. Technisch zwar nicht immer auf der Höhe, aber mit einigen netten Momenten und guter Musik. Die hohen Erwartungen einiger Fans werden allerdings nicht erfüllt.

Sonic Forces

Termin: 07. November 2017
Hersteller: SEGA
Entwickler: Sonic Team
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 6

Aus technischer Sicht ist *Sonic Forces* immerhin um Längen besser als der Vorgänger *Sonic Boom*. Die Switch-Version läuft aber nur mit 30 Bildern pro Sekunde und ist allgemein grafisch etwas schwächer.

SOUND 7

Sprache/Text: Deutsch
Die Hintergrundmusik unterstreicht das Geschehen gut und sorgt mit stimmigen Melodien für Spaß.

STEUERUNG 6

Unterstützt: Pro Controller
Die drei Helden steuern sich eher schwammig. Vor allem Modern Sonics Boost und Classic Sonics Spin-Attacke sorgen für Probleme.

EINZELSPIELER 5

Schwierigkeitsgrad: leicht bis mittel (2 Stufen)
30 kurze Levels während der Hauptstory, welche in drei Stunden durchgespielt werden können. Dazu kommen noch ein paar Bonusstages zur Wispo-Verbesserung. Die drei spielbaren Charaktere bringen Abwechslung. Die eigene Figur bietet einige Austattungsoptionen.

PRO / CONTRA

- ✚ Drei spielbare Charaktere bringen Abwechslung
- ✚ Gute Musik
- ✚ Eigene Figur ist eine nette Idee
- ✚ Viele Kostüme zum Freischalten
- ✚ Wispos peppen die Level etwas auf
- ✖ Grafische Mängel
- ✖ Boost und Spin-Attacke fehlen das Momentum
- ✖ Sehr lineare Level
- ✖ Sprungpassagen spielen sich schwammig
- ✖ Nur drei Stunden Spielzeit
- ✖ Technische Probleme

WERTUNG/FAZIT

62

„*Sonic Forces* ist kein schlechtes Spiel geworden, lässt aber einiges liegen.“

GEAR CLUB UNLIMITED

Rennspiel Mit Vollgas driftet *Gear Club Unlimited* um die Kurve, um auf der Switch eine Lücke zu füllen: Reale Rennspiele. Wird das Spiel diesem Anspruch gerecht oder scheitert es beim Versuch?

Switch-Besitzer mit einer Vorliebe für realistische Rennspiele schauten bislang noch in die Röhre – beziehungsweise auf den dunklen Switch-Screen. Dank *Gear Club Unlimited* ist das nun vorbei; wir haben unzählige Runden gedreht und Autos getunt, um das Spiel auf Herz und Nieren zu prüfen.

Arcade-lastiges Rennspiel

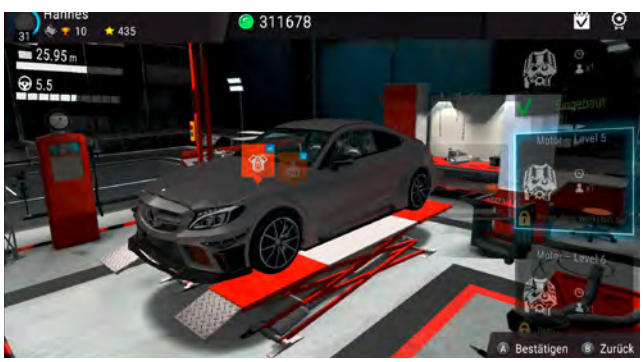
Grundsätzlich spielt sich *Gear Club Unlimited* sehr Arcade-lastig und damit durchaus etwas anders als vergleichbare Titel. Das heißt: die verschiedenen Rennen dauern meist nur etwa zwei bis drei Minuten an. Besonders in den ersten Spielstunden sind die Rennen auch schon Mal nach nur etwa einer Minute vorbei. Das ist für eine kurze Runde zwischendurch super, also vor allem im Handheld-Modus; Zuhause auf dem großen Fernseher geht das Konzept aber nicht ganz so gut auf. Zudem ist das Fahrgefühl um Realismus bemüht, hinkt in dieser Hinsicht aber auch etwas.

Das Herzstück des Spiels ist die Kampagne, diese verläuft recht linear und kontinuierlich. Zu Beginn ist nur ein winziger Teil der Spielwelt zugänglich, mit ergatterten Sternen für die ersten Plätze schaltet ihr neue Areale frei. Diese beherbergen Autohändler verschiedener Kategorien und neue Rennserien. Von Anfang an habt ihr Zugriff auf die Tuningwerkstatt, wo ihr eure bei Händlern erworbenen Autos mächtig hochzüchten könnt. Dafür greift ihr auf verschiedene Stationen zurück, die ihr verbessern müsst, wollt ihr alles aus euren Autos herausholen.

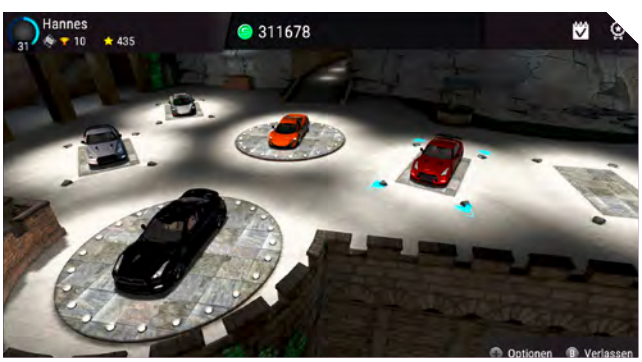
Die zum Spielstart rund 30 unterschiedlichen Fahrzeuge gliedern sich in verschiedene Kategorien auf, Beispielsweise A1, A2 und A3, B1, B2 und B3 und so weiter. Für jede Rennserie benötigt ihr ein Fahrzeug der passenden Kategorie. Wichtig ist also, dass ihr nicht nur regelmäßig neue Karren erwerbt, sondern diese auch gleichermaßen tunt und nicht alles auf eine Karte setzt; damit kommt ihr nämlich nicht weit.

Strecken? Für jeden etwas!

Die Strecken selbst stellen keine realen Rennpisten dar, sondern entspringen ausschließlich der Fantasie. Sie fallen allesamt recht kurz aus, was sich in der bereits erwähnten knappen Spieldauer einzelner Rennen zeigt. Abwechslungsreich sind die Pisten allemal, immerhin führt euch die Kampagne gleichermaßen durch Wüsten, Gebirge, kleine Städte und Dörfer, Wälder, Küstengebiete, schneebedeckte Gegenden und mehr. Auch das Klima spielt eine Rolle, so regnet es gelegentlich oder die Sonne blendet euch (besonders gerne in unübersichtlichen Kurven), zudem findet eine kleine Zahl der Rennen auch bei Nacht statt.



In der Tuningwerkstatt holt ihr leistungstechnisch alles aus euren Fahrzeugen raus und verändert die Optik der Autos euren Wünschen entsprechend.



Bei den Autohändlern der verschiedenen Kategorien bekommt ihr Autos für alle Ansprüche und Renntypen; das nötige Kleingeld vorausgesetzt, natürlich.

Unterschiedliche Rennen stellen unterschiedliche Ansprüche an euer Können. Bei den Rallye-Strecken ist Drift-Kunst gefragt.

Vom Rewind und Tuning

Die Rennen selbst warten mit den wichtigsten Elementen moderner Rennspiele auf. Ihr habt die Wahl zwischen zwei verschiedenen Sichtmodi, könnt Hilfen für Bremsen, Grip und so weiter dosiert regulieren oder ganz ausschalten; mit einer Rewind-Funktion bekommt ihr die Chance, knifflige Streckenabschnitte zu wiederholen und besser zu meistern. Offroad-Strecken mit zahlreichen Drifteinlagen gehören genauso zum Pisten-Portfolio wie gewöhnliche Sprint- oder Rundenrennen. Für gute Platzierungen erhaltet ihr ordentlich Geld, dieses steckt ihr in der Werkstatt wiederum in das Tuning eurer Fahrzeuge beziehungsweise den Auto-Neukauf und optisches Tuning eures PS-starken Fuhrparks.

Lokaler Mehrspieler? Ja!

Auch auf Online-Funktionen müsst ihr nicht verzichten. Bisher beschränkt sich das aber auf zeitversetzte Zeitrennen gegen andere Spieler. Hierbei sammelt ihr Ligapunkte und steigt dadurch im Online-Rang auf. Zukünftig sollen Updates in diesem Bereich für mehr Möglichkeiten und Inhalte sorgen, aktuell sind die Online-Funktionen noch recht dürftig vertreten. Eine Besonderheit für reale Rennspiele heutzutage ist der lokale Mehrspieler-Modus für bis zu vier Spieler an einer Konsole. Hier greift ihr auf Standard-Autos oder die angepassten Fahrzeuge der Kampagne zurück, wählt eine Strecke und Regeln aus und legt direkt los. Das taugt für ein paar Runden ganz gut, auf Dauer sind die Rennen aber einfach zu kurz.

Mit der Zeit noch besser

Aktuell deckt *Gear Club Unlimited* auf der Switch ein ganzes Genre alternativlos ab. Fans realer Rennspiele ist der Titel also in jedem Fall zu empfehlen. Einige Macken hat das Spiel aktuell zwar noch, vieles davon soll aber durch kostenlose zukünftige Updates verbessert werden, sagt zumindest der Entwickler Eden Games. Neben technischen Verbesserungen wie kürzeren Ladezeiten gehören dazu beispielsweise neue Fahrzeuge, Strecken oder Modi. Auch die Touchscreen-Unterstützung soll in Zukunft noch per Update kommen. Deshalb lohnt wohl auch ein zweiter und dritter Blick auf das Spiel, wenn seit dem Release ein paar Monate vergangen sind.

Johannes Gehrling

Heutzutage eine Seltenheit: *Gear Club Unlimited* kommt mit einem lokalen Mehrspieler-Modus und Splitscreen daher!

MEINUNG
Johannes Gehrling

„Solider und spaßiger Renntitel, der mit der Zeit dank Updates wohl noch besser wird."

Als ich den Entwickler Eden Games im Oktober in Lyon besuchte und *Gear Club Unlimited* erstmal ausprobieren konnte, hatten mich das Spiel und sein Konzept schnell überzeugt. Im ausgiebigen Test zeigten sich dennoch ein paar Schwächen, die mir damals noch nicht auffielen. So sind die Gegner nicht sonderlich fordernd; und obwohl ich die kurzen Rennen gut finde, hätte es durchaus nicht geschadet, auch ein paar ausschweifendere Rennen ins Spiel zu packen. Dennoch hatte ich viel Spaß mit *Gear Club Unlimited* und freue mich, dass das Subgenre der realen Rennspiele auf der Switch nun auch abgedeckt wird. Gespannt bin ich zudem auf die neuen Inhalte, die im Laufe der Zeit noch mit kostenlosen Updates ihren Weg ins Spiel finden. Zum Beispiel Elektroautos?

Gear Club Unlimited

Termin: 01. Dezember 2017
Hersteller: Microids
Entwickler: Eden Games
USK-Freigabe: ab 0 Jahren
Preis: ca. 50 Euro

GRAFIK 6
Die gebotene Grafik haut wohl niemanden vom Hocker, immerhin sind die Autos aber sehr schick und detailliert und die Framerate konstant bei 30 FPS.

SOUND 7
Sprache/Text: -/Deutsch
Moderne, elektronische Musik, die sehr gut zum Spiel passt. Während der Rennen gibt es leider keine Musikwiedergabe – was nicht wirklich nachvollziehbar ist.

STEUERUNG 8
Unterstützt: Pro Controller
Die Steuerung ist denkbar simpel und funktioniert mit allen Eingabemöglichkeiten zuverlässig.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer (3 Stufen)
Die Kampagne führt ins Spiel ein und lässt euch danach Großteils freie Hand. Linear und kontinuierlich kommt ihr voran, indem ihr neue Autos kauft und tunt. Zudem erledigt ihr Aufgaben gegen Geld.

MEHRSPIELER 7
Spieler online: 2-4 **Spieler offline:** 2-4
Online gibt's noch nichts zu sehen außer Zeitrennen und Ligapunkten. Im Offline-Mehrspieler dürft ihr dafür maximal zu viert an nur einer Konsole ran.

PRO / CONTRA
- + Gut für kleine Runden zwischendurch
- + Automatische Fahrhilfen sehr genau einstellbar
- + Viele Originalfahrzeuge
- + Regelmäßige Updates mit neuen Inhalten
- + Lokaler Mehrspieler-Modus
- + Viele Möglichkeiten in der Tuningwerkstatt
- − Stellenweise zu anspruchslos
- − Grafisch eher unteres Mittelmaß
- − Strecken sind sich recht ähnlich

WERTUNG/FAZIT

75

„Für Genre-Fans ohnehin alternativlos, für alle anderen aber auch einen Blick wert"

MEINUNG
Benjamin Kegel

„Ein klassisches *Resident Evil* irgendwo zwischen traditionell und altbacken“

Gott, regt mich diese künstliche Munitionsknappheit auf! Warum zum Geier kann ich mit Jill – einer verdammten Anti-Biowaffen-Expertin, die mit garstigen Mutanten um ihre inneren Organe kämpft – bei Beginn des Spiels nicht mehr als 30 Schuss 9mm-Munition einpacken? Das ist weniger, als selbst ich mir in eine Hosentasche stecken kann. Nein, Jill läuft an der lebenswichtigen Munition vorbei, einfach nur, weil das Spiel uns diese Regel stur vorgibt. Capcom, habt ihr eigentlich irgendeine Ahnung, wie sehr ihr einen *Resident Evil*-Veteranen gegen den Strich streichelt, wenn ihr ihn zwingt, offensichtliche Munitionspakete zu ignorieren?! Hmpf … na gut, ich vergebe euch diesmal, aber nur, weil Clive O'Brian genauso aussieht wie Inspektor Columbo.

Resident Evil Revelations

Termin: 28. November 2017
Hersteller: Capcom
Entwickler: Capcom
USK-Freigabe: ab 16 Jahren
Preis: 19,99 Euro

GRAFIK 6
Läuft im TV-Modus in 1080p bei 60 Frames pro Sekunde, was bedeutet, dass die schlechte Grafik groß und schnell aufgebaut wird.

SOUND 7
Sprache/Text: Deutsch/Deutsch
Die deutsche Synchro wirkt uninspiriert, die Musik ist schnell vergessen, die Soundeffekte sind okay.

STEUERUNG 8
Unterstützt: Pro Controller, Gyrosensor
An die 3DS-Gedächtnissteuerung muss man sich gewöhnen. Die Switch-Bewegungssteuerung ist ein klasse Helfer!

EINZELSPIELER 7
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer (3 Stufen)
Die Solo-Kampagne ist das Herzstück des Spiels und macht am meisten Spaß.

MEHRSPIELER 6
Spieler online: 2 **Spieler offline:** 2
Im Raubzug-Modus zockt ihr allein oder mit einem Freund umgestaltete Missionen der Kampagne.

AMIIBO 4
Amiibo einscannen, Geld freischalten, virtuelle Goodies kaufen. Nicht mehr, nicht weniger.

PRO / CONTRA
- ++ *Revelations* auf technischem Topniveau
- \+ Ein Wiedersehen mit Jill und Chris
- \+ Intensives Action-Survival-Gameplay
- \+ Der 3DS-Port macht eine gute Figur …
- – … kann seine Ursprünge aber nicht verleugnen
- – Bescheuerte Munitions-Restriktionen
- – Episoden-Präsentation nagt am Horrorgefühl
- – Simple Aufmachung, Dialoge und Levelgestaltung

WERTUNG/FAZIT

„Ein müder Gruselheld will's noch mal wissen. Das Ergebnis ist ordentlich.“

71

Ähnlich wie in *Resi 3* könnt ihr einem gegnerischen Angriff ausweichen, indem ihr exakt im Moment der Attacke einen Knopf betätigt.

RESIDENT EVIL REVELATIONS

Action-Adventure Kann die Switch-Portierung eines Xbox-One/PS4-Updates einer Wii-U-Version, die mal ein 3DS-Spiel war, noch genug bieten?

So ein Hochseeschiff als zentrale Location ist eigentlich eine geniale Idee für ein klassisches *Resident Evil*: Die Leveldesigner brauchen sich keine Ausreden einfallen lassen, warum bestimmte Bereiche ihrer virtuellen Welt nicht zugänglich sind. Die engen und verwinkelten Gänge eines havarierten Kahns passen ebenfalls perfekt zum Survival-Horror, noch dazu ist man mitten im Meer hoffnungslos von der Außenwelt abgeschnitten. Gerade diesen Kernaspekt hat *Revelations* prima im Griff, zumal das von fiesen Biomutanten überrannte Schiff Queen Zenobia nicht das einzige Spielgebiet bleibt: Wie in einer Fernsehserie ist die Monsterhatz in mehrere handliche Kapitel unterteilt, in denen ihr häufig in die Rollen unterschiedlicher Charaktere schlüpft.

Handheld, fast erwachsen

Resident Evil: Revelations ist ein Trip in die Vergangenheit. Die diesbezüglich gute Nachricht: Es gibt ein Wiedersehen mit den Serien-All-Stars Chris Redfield (plus eins) und Jill Valentine (plus eins). Die diesbezüglich schlechte Nachricht: Zu keinem Zeitpunkt kann der Gruselthriller die Tatsache verschleiern, dass es sich bei ihm eigentlich um ein aufgebohrtes, sechs Jahre altes 3DS-Spiel handelt. Ja, die Texturen wurden aufgefrischt, ja, das gute Stück läuft im TV-Modus in 1080p bei 60 Frames pro Sekunde. Aber die Grafik ist einfach komplett altbacken. Und, noch deutlich spürbarer: Die Gestaltung der Levelpfade und die Actionszenen sind glasklar auf ein Handheld-System zugeschnitten – simpel, linear, sehr übersichtlich und mit reichlich Spielraum für die Steuerungsfehler, die man auf einer portablen Konsole eben gerne macht. Mehr als einmal sind uns Monster begegnet, ohne sich bei unserem Beschuss auch nur zu bewegen. Überhaupt ist der Titel einfach tapsig: die Dialoge, die Storyline, das ultrasimple Sofort-Heilsystem ganz ohne Animation … Damit ist *Revelations* aber immer noch besser als *Resident Evil 6*.

Viele Gegenstände sind gut versteckt – hier hilft euch der Genesis-Scanner weiter. Er spürt nützliche Items auf und untersucht die Monster um euch herum.

Willkommen auf der Switch

Ein ganz dickes Extralob verteilen wir für die Sensorsteuerung! Sie füllt exakt diese nervige „Noch ein kleines Stück zur Seite!“-Lücke, die man beim Zielen mit allerlei Waffen am Controller so oft findet. Wirklich klasse implementiert! Der Amiibo-Support erlaubt euch das schnelle Freischalten von neuen Goodies im Raubzugmodus. Hier könnt ihr, anders als in der Kampagne, die angebotenen Levels zusammen mit einem Koop-Freund durchspielen. Trotz seiner kleinen Unzulänglichkeiten ist *Revelations* seine 20 Euro für all diejenigen wert, die es bisher noch nicht gespielt haben.

Benjamin Kegel

Neben reichlich Action und bisweilen sehr brutalem Inhalt ist auch Platz für ein paar Insider-Gags.

RESIDENT EVIL REVELATIONS 2

Action-Adventure „I have this!" – einer der besten *Resident Evil*-Sätze, ganz gelassen ausgesprochen von einem Fanliebling: Barry Burton ist am Start!

Es dauert keine 15 Minuten, dann hat man als *Resident Evil*-Fan in *Revelations 2* bereits mehrere Sachen erkannt: Erstens, anders als das erste *Revelations* stammt sein Nachfolger nicht vom 3DS, sondern direkt von Konsolen ab. Es ist deshalb jetzt auf der Switch auch das deutlich stärkere Spiel. Die Grafik, insbesondere die Texturen, sind verglichen mit dem Vorgänger um Welten besser gelungen. Auch das Leveldesign der erneut in Episoden eingeteilten Kampagne ist weniger linear. Sie fühlt sich daher auch organischer und damit glaubwürdiger an. Das Beste ist aber der Koop-Support – war der im ersten *Revelations* nur dem Sondermodus „Raubzug" vorbehalten, dürft ihr im zweiten Teil auch in der Kampagne im vollwertigen Splitscreen ran!

Barry spielt endlich mit!

Noch spannender wird das Hauptspiel durch das asymmetrische Setup der Gruppen. Die beiden *Resi*-Veteranen Claire Redfield und Barry Burton kämpfen sich nämlich jeweils mit einem neuen Partner im Zwei-Mann-Team durch eine höllische Insel, wobei diese Partner stets deutlich schlechtere Kämpfer sind als Claire und Barry. Dafür haben sie andere wichtige Fähigkeiten, können zum Beispiel Gegner betäuben oder sich auf die Suche nach wertvollen Heilkräutern und Munition machen. Die Steuerung wirkt weniger störrisch als im ersten Teil, ist aber immer noch etwas grob. Auch hier springt auf Wunsch der Bewegungssensor ein und macht millimetergenaues Justieren an der Waffe möglich. Dank aufrüstbarer Knarren und eines überraschend umfangreichen Fertigkeiten-Upgrade-Systems kommt sogar ein leichtes Rollenspielgefühl auf. Dazu gesellen sich noch der bekannte (Online)-Raubzug-Modus, zwei Bonus-Episoden und, wie im ersten Teil auch, ein niedliches Pixel-Minigame als Switch-Zusatz. Prima!

Ein paar Schießscharten

Etwas Schelte muss aber sein. Die 60 FPS packt *Revelations 2* nicht mehr, dafür kämpft es jetzt mit heftigen Ladezeiten und deutlichen Pop-ups – achtet mal auf die Gräser am Wegesrand. Auch der Zwangswechsel zwischen den Figuren zur Interaktion mit einigen Levelbereichen nervt bisweilen. Trotzdem: Selbst wenn man sich des Eindrucks nicht ganz erwehren kann, dass die größten Schwächen des Spiels in seinen neuen Ideen liegen, ist *Revelations 2* ein klasse *Resident Evil*! **Benjamin Kegel**

Seid ihr solo unterwegs, dürft ihr zwischen den beiden Charakteren (fast) jederzeit wechseln und dem Partner Befehle erteilen.

Die gefundenen Schätze könnt ihr gegen freischaltbare Goodies tauschen – nützliche Fähigkeits-Upgrades zum Beispiel.

MEINUNG
Benjamin Kegel

„Im zweiten *Revelations*-Teil steckt deutlich mehr Konsolen-Seele drin."

Es gibt durchaus die Chance, dass Spieldesigner diese Zeilen lesen. Deswegen möchte ich die Gelegenheit nutzen, um etwas Wichtiges mitzuteilen: Zu keinem Zeitpunkt seit Erfindung des Analogsticks war es in irgendeinem Spiel je eine gute Idee, den Duck-Button auf die Klickfunktion des Sticks zu legen, mit dem man auch seinen Charakter steuert. Wenn dann irgendwann auf dem Bildschirm Hektik ausbricht (soll bei Survival-Action vollgepackt mit Monstern ja bisweilen vorkommen), kann man darauf wetten, dass der eigene Charakter erst mal in die Knie geht. Na ja, zum Glück gibt es freischaltbare Fähigkeiten, die mich in der Hocke kurz unverwundbar machen. So kann ich behaupten, ich hätte mich vor dem Zombie absichtlich auf den Hintern gesetzt.

Resident Evil Revelations 2

Termin: 28. November 2017
Hersteller: Capcom
Entwickler: Capcom
USK-Freigabe: ab 16 Jahren
Preis: 24,99 Euro

GRAFIK 8
Meilenweit besser als der aufgebohrte 3DS-Look des ersten *Revelations*, insbesondere die Texturen passen deutlich besser zur Switch-Power.

SOUND 8
Sprache/Text: Deutsch/Deutsch
Auch hier gibt es zu *Revelations* ein spürbares Update. Vor allem die Synchronisation macht mehr Spaß.

STEUERUNG 8
Unterstützt: Pro Controller, Gyrosensor
Wie bereits im Original etwas grobschlächtig, wird aber durch die Bewegungssteuerung erstklassig unterstützt.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer (3 Stufen)
Deutlich näher an den Ur-Versionen von *Resident Evil* dran – irgendwo zwischen *Resi 5* und *Code Veronica X*.

MEHRSPIELER 8
Spieler online: 2 **Spieler offline:** 2
Der Raubzug-Modus heißt hier Raid, funktioniert aber immer noch lokal und online. Auch die Kampagne darf jetzt im Splitscreen ran!

AMIIBO 4
Erneut Amiibo einscannen, erneut Geld freischalten, erneut virtuelle Goodies kaufen.

PRO / CONTRA
- ✚ Barry! Barry Burton! Endlich!
- ✚ Solides *Resident Evil*-Feeling
- ✚ Kampagne jetzt auch im Splitscreen spielbar
- ✚ Zwei Bonusepisoden plus Switch-Minispiel
- ✚ Unerwartetes, echt gutes Level-up-System
- ➖ Nervige Duckfunktion in der Standardsteuerung
- ➖ Kleinere Grafikfehler, insbesondere Pop-ups
- ➖ Brutale Ladezeiten

WERTUNG/FAZIT

82

„Klassisches *Resident Evil*-Feeling mit etwas sperrigem Koop-Ansatz"

MEINUNG
Johannes Gehrling

„Knuffig, fordernd und ein großer Mehrspieler-Spaß – auch in der Plus-Fassung."

Snipperclips habe ich bei der Switch-Präsentation in Offenbach im Januar kaum wahrgenommen; immerhin stand das Geschicklichkeitsspiel im Schatten solcher Größen wie *Zelda: Breath of the Wild* und *Mario Kart 8 Deluxe*. Das stellte sich bereits kurze Zeit später als Fehler heraus, nachdem die Testversion von *Snipperclips* in der Redaktion eintraf und mich sofort überzeugte. Vor allem mit meiner Freundin und Freunden hatte ich im Mehrspieler-Modus extrem viel Spaß mit dem knuffigen und fordernden Spiel. Umso schöner, dass diese Zeit jetzt einen Reboot erfahren hat und ich wieder viel Freude mit den neuen Levels hatte. Der deutlich höhere Schwierigkeitsgrad erwies sich aufgrund meiner bisherigen *Snipperclips*-Erfahrung zudem als angenehm anspruchsvoll.

Snipperclips Plus

Termin: 10. November 2017
Hersteller: Nintendo
Entwickler: SFB Games
USK-Freigabe: ab 0 Jahren
Preis: ca. 30 Euro

GRAFIK 7
Simple Grafik, die wahnsinnig putzig und knuffig daherkommt. Kein Grafikfeuerwerk, aber hübsch.

SOUND 7
Sprache/Text: -/Deutsch
Die eingängigen Melodien untermalen die Geschehnisse passend; *Snipperclips* spielt sich aber auch ohne Musik und Sounds wunderbar.

STEUERUNG 8
Unterstützt: Pro Controller
Mit Pro Controller oder Joy-Con im Grip sehr gut, mit einzelnen Joy-Con etwas weniger bequem. Großteils selbsterklärend und schnell verinnerlicht.

EINZELSPIELER 6
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer (stufenlos)
Snipperclips besticht nach wie vor durch tolles und kniffliges Gameplay; die neuen Inhalte sind sehr anspruchsvoll und sorgen für noch mehr Spaß. Alleine allerdings nicht annähernd so wie im Multiplayer.

MEHRSPIELER 9
Spieler online: - **Spieler offline:** 2-4
Im Mehrspieler-Modus liegt das volle Potenzial des knuffigen Knobelspiels. Schnappt euch unbedingt ein paar Freunde, Familienmitglieder oder sonstwen, wenn ihr *Snipperclips* so richtig erleben wollt.

PRO / CONTRA
- + Genialer Mehrspieler-Titel
- + Putzig, kreativ und knuffig
- + Viele Levels und Modi für einen guten Preis
- + Neue Levels: Anspruchsvolle Herausforderung
- + Unterstützt endlich auch den Pro Controller
- – Neue Inhalte müsst ihr erst freischalten
- – Neuer Stempel-Modus recht belanglos
- – Alleine ziemlich langweilig

WERTUNG/FAZIT
„Toller Knobelspaß, vor allem im Multiplayer; mit noch mehr Inhalt als zuvor. Schön!"

81

In den neuen Welten „Grenzenlose Geschichten" und „Witzige Werkzeuge" warten anspruchsvolle Levels auf euch.

SNIPPERCLIPS PLUS

Geschicklichkeit Überraschung: *Snipperclips* bekommt neue Welten, Levels sowie weitere Inhalte und darf nun auch ins Regal gestellt werden!

Was Anfang des Jahres noch fast als Geheimtipp galt, ist unter Switch-Besitzern mittlerweile wohlbekannt: *Snipperclips*. Das knuffige Geschicklichkeits-Spiel überzeugte im N-ZONE-Test in Ausgabe 05/2017 durch brillantes Mehrspieler-Gameplay und viele kreative Rätsel. Nun sind unter dem Namen *Snipperclips Plus* neue Inhalte per DLC erschienen. Erwartet euch damit die ultimative Fassung des Spiels mit – festhalten, schlechtes Wortspiel im Anmarsch – dem perfekten Wertungsschnitt?

Neue Inhalte für alte Hasen

Neu dazugekommen sind durch den Plus-DLC zwei neue Welten mit jeweils 15 frischen Levels. Die kommen eine ganze Ecke anspruchsvoller daher als die Levels der ursprünglichen drei Welten und fordern euch folglich einiges ab. Im Multiplayer bewältigt ihr die Aufgaben etwas leichter als im Singleplayer-Modus; alleine meistert ihr die neuen Levels aber auch, wenn ihr mit genug Elan an die Sache geht. Der Party-Modus wurde ebenfalls um neue Levels erweitert, die noch anspruchsvoller sind als die bisherigen. Im neuen Stempel-Modus fertigt ihr alleine oder maximal zu viert mit den Spielfiguren Bilder an, die ihr per Screenshot-Funktion der Switch speichern könnt. Alle Levels könnt ihr mit Zufallsformen auch erneut in Angriff nehmen, wobei ihr mit einer zufälligen anderen Form startet statt der gewohnten Variante.

Snipperclips fürs Regal

Die neuen Inhalte des *Plus*-Pakets richten sich somit fast ausschließlich an erfahrene *Snipperclips*-Spieler, die sich schon durch die Welten und Levels des ursprünglichen Spiels geschlagen haben. Das ist schön, immerhin ergibt sich für Profis damit eine neue Herausforderung. Den Stempelmodus hingegen hätten sich die Entwickler sparen können. Wer das Original-Spiel besitzt und noch nicht genug von *Snipperclips* hat, bekommt mit dem rund zehn Euro teuren DLC reichlich neue Inhalte geboten. Neueinsteiger in die *Snipperclips*-Spielwelt greifen am besten gleich zur großen Fassung mit Original-Spiel inklusive DLC. Immerhin kann man das jetzt auch ins Regal stellen. **Johannes Gehrling**

Der Stempelmodus: Je nach Mitspielern entstehen hierbei wahre Kunstwerke oder *Splatoon*-ähnliche Kleinkriege.

Mit den Zufallsformen erlebt ihr alte und neue Levels noch mal auf eine neue und herausfordernde Art und Weise.

Ein Höschen als Beweis in einem Mordfall? Das klingt zwar total bescheuert, ist aber im *Ace Attorney*-Universum ganz normal.

APOLLO JUSTICE ACE ATTORNEY

Adventure Einspruch! Der vierte Serienteil der beliebten Anwaltsabenteuer bekommt einen 3DS-Port spendiert. Doch lohnt sich der Kauf auch für Besitzer des Originals?

Nachdem bereits vor ein paar Jahren mit der *Phoenix Wright: Ace Attorney Trilogy* die ersten drei Spiele für den 3DS erschienen sind, folgt nun auch der letzte noch fehlende Serien-Teil in grafisch neuem Gewand. In *Apollo Justice: Ace Attorney* schlüpft ihr in die Rolle von Junganwalt Apollo Justice, welcher kurz vor seiner ersten Gerichtsverhandlung steht. Brisant: Sein erster Mandant ist niemand anderes als Phoenix Wright, Hauptfigur der ersten drei Serienableger, der aufgrund eines Ereignisses von vor sieben Jahren seine Anwaltsmarke an den Nagel hängen musste. Apollo muss also all seinen Mut zusammennehmen, um Wrights Unschuld zu beweisen.

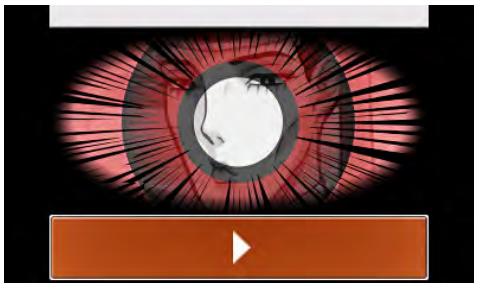
Ertappt!

In insgesamt vier Kapiteln erzählt das Spiel eine spannende Geschichte, welche wie gewohnt mit skurrilen Charakteren und erinnerungswürdigen Momenten vollgestopft ist. Die Hauptfiguren sind wieder grundsympathisch gestaltet und gut geschrieben. Die Kriminalfälle selbst hingegen schwanken etwas in ihrer Qualität. Vor allem im Mittelteil des Spiels kommt es zu einigen etwas langatmigen Stellen. Die Spielmechanik unterscheidet sich kaum von jener der anderen Teile der Reihe: An den Untersuchungstagen wechselt ihr von einem Schauplatz zum nächsten. Ihr befragt dabei Zeugen und sucht nach Hinweisen, die ihr braucht, um aus den folgenden Verhandlungen siegreich hervorzugehen, sucht mit Fingerabdruckpulver nach verräterischen Spuren und mehr.

Vor Gericht nehmt ihr anschließend systematisch die Aussagen auseinander. Hier setzt ihr Zeugen für weitere Informationen unter Druck und präsentiert Beweise an den richtigen Stellen, um Widersprüche in deren Aussagen aufzudecken. Dabei nuzt Apollo sein mysteriöses Armband, welches bestimmte Regungen bei lügenden Zeugen erkennt. Das macht alles wie immer viel Spaß. Wer das DS-Original besitzt, kann auf die Neuauflage aber getrost verzichten.

Philipp Bader

An den Untersuchungstagen erkundet ihr die verschiedenen Schauplätze und durchsucht sie nach wichtigen Hinweisen.



Apollos mysteriöses Armband erkennt die nervösen Regungen von Personen. So kommt ihm kein Lügner davon!

MEINUNG
Philipp Bader

„Zwar einer der schwächeren Ableger der Reihe, aber trotzdem noch ein gutes Spiel“

Die *Ace Attorney*-Reihe gehört zu einer meiner absoluten Lieblingsserien. Mein Erstkontakt mit den Gerichtsausflügen war *Apollo Justice: Ace Attorney* für den DS. Insofern war es durchaus interessant, den vierten Teil der Reihe erneut erleben zu dürfen. Das Lösen der Fälle fühlt sich wie immer toll an, selbst wenn *Apollo Justice* eine etwas schwächere Geschichte als die drei Vorgänger erzählt. Auch Apollos Armband, das hier sein Debüt feiert, ist eines der besten Gimmicks der gesamten Reihe. Trotz seiner inzwischen schon neun Jahre hat sich das Anwalts-Adventure gut gehalten. Wer das DS-Original nicht besitzt, kann somit bedenkenlos zugreifen, ansonsten wird hier aber abseits der geringfügig hübscheren Grafik nichts Neues geboten.

Apollo Justice: Ace Attorney

Termin: 23. November 2017
Hersteller: Capcom
Entwickler: Capcom
USK-Freigabe: ab 0 Jahren
Exklusiv für New 3DS: Nein
Preis: 24,99 Euro

GRAFIK 7
Die klassischen Sprites werden durch hochaufgelöste Charakterbilder mit flüssigeren Animationen ersetzt. Für Serienveteranen gewöhnungsbedürftig.

SOUND 9
Sprache/Text: Englisch
Die großartige Musik unterstreicht das Geschehen wieder perfekt. Ob treibende Einspruch-Themen oder mysteriöse Einleitungsmelodien, hier wird einiges geboten.

STEUERUNG 7
Unterstützt: Touchscreen, Mikrofon
Meistens werden nur Textboxen weitergedrückt. Die Untersuchungsminispiele wie das Sichern von Fingerabdrücken nutzen den Touchscreen und das Mikrofon.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: mittel (stufenlos)
Vier knifflige Fälle voller skurriler Figuren und spannender Verhandlungen. Nette Gimmicks wie Apollos Armband sind erfrischend. Die Untersuchungstage funktionieren nach dem bekanntem Erkundungs- und Befragungsprinzip.

PRO / CONTRA
- ✚ Vier komplexe Fälle mit guter übergreifender Story
- ✚ Gut geschriebene Dialoge
- ✚ Stimmige Musik
- ✚ Sympathische und skurrile Charaktere
- ✚ Apollos Armband sorgt für mehr Interaktion.
- ✚ Neue Grafik-Sprites, …
- ➖ … welche zu Beginn gewöhnungsbedürftig sind
- ➖ Keine deutsche Sprache, anders als im DS-Original
- ➖ Einige Längen im Mittelteil
- ➖ Mitunter seltsame Logik in den Zeugenaussagen

WERTUNG/FAZIT

79

„Immer noch ein gutes Spiel, wenn auch etwas schwächer als die anderen Serienteile“

POKÉMON ULTRASONNE & ULTRAMOND

Rollenspiel Die Frage aller Fragen bezüglich der neuen *Pokémon*-Spiele ist klar: Gibt es genug Neuerungen im Vergleich zu *Pokémon Sonne & Mond*? Wir klären auf!

Schon seit Anbeginn der *Pokémon*-Hauptspiele sind Serien-Fans einen Mechanismus gewohnt: Nach *Pokémon Rot & Blau* folgte etwas später die leicht erweiterte und veränderte Fassung *Pokémon Gelb*, bei *Pokémon Gold & Silber* übernahm *Pokémon Kristall* diese Rolle, später folgte auf *Pokémon Schwarz & Weiß* *Pokémon Schwarz 2 & Weiß 2* und nun *Pokémon Ultrasonne & Ultramond*, nachdem 2016 Spieler mit *Pokémon Sonne & Mond* erstmals ein Abenteuer in der Alola-Region erlebten. Und der Name ist Programm: Ihr bekommt mit Ultraforschungsteam, Ultrabestien, Ultrapforten und so weiter nicht nur bei jeder Gelegenheit das Wort „Ultra“ um die Ohren gehauen, *Pokémon Ultrasonne & Ultramond* sind auch, wenn man so möchte, Ultra-Versionen für den Abschied der *Pokémon*-Hauptspiele von Nintendo Handhelds. Immerhin ist schon ein Serien-Haupttitel für die Switch in Arbeit (die ja primär als Heimkonsole vermarktet wird) und ein weiterer Ableger für 3DS eher unwahrscheinlich. Ein gelungener Abschied?

Alles beim Alten (?)

In den vergangenen Wochen und Monaten wurde Nintendo nicht müde, mit zahlreichen Pressemitteilungen und Video-

Auf dem Rücken von Solgaleo oder Lunala bereist ihr ferne Dimensionen durch die Ultrapforten. Dort wartet unter anderem Ultrametropolis auf euch.

Auf der Spitze des Turms in der Mitte von Ultrametropolis wartet das einzig Interessante in der fremdartigen Stadt auf euch, ansonsten ist sie leider sehr leer.

Sammelt ihr fleißig die golden glitzernden Herrscher-Sticker, bekommt ihr von Eich am Kantai-Strand die mächtigen Herrscher-Pokémon der Prüfungen geschenkt.

Beim Mantax-Surfen vollführt ihr verschiedene Tricks, während ihr von einer Insel zur nächsten reist, was mit Punkten belohnt wird. Eine nette Spielerei.

Trailern klarzustellen, dass *Pokémon Ultrasonne & Ultramond* eigenständige Spiele und nicht nur schnöde Neuauflagen sind. Stellenweise stimmt das auch, grundsätzlich habt ihr es aber erst einmal mit dem gleichen Spiel wie schon vor einem Jahr zu tun. Das heißt: Als Neuankömmling in der von Hawaii inspirierten Alola-Region lernt ihr die Taschenmonster namens Pokémon kennen, freundet euch mit NPCs wie Professor Kukui, Lilly, Tari und anderen Figuren an und macht euch auf den Weg, der allerbeste Trainer aller Zeiten zu werden – wie also vor einem Jahr in *Pokémon Sonne & Mond* und vor rund 20 Jahren in *Pokémon Rot & Blau* auch schon. Am Ende dieses Weges steht immer noch die Top Vier, zuvor erlebt ihr jede Menge Abenteuer, legt euch mit dem bösartigen, aber kaum ernst zu nehmenden Team Skull an, fangt und trainiert Pokémon und meistert insgesamt acht Prüfungen (die seit *Pokémon Sonne & Mond* die langjährig üblichen Arenen ersetzen) sowie die Großen Prüfungen der Insel-Könige.

Dieses Grundgerüst, das eben schon aus dem letzten Jahr bekannt ist, wurde aber stellenweise um kleine Neuerungen erweitert. So trefft ihr im Laufe des Spiels immer wieder auf das mysteriöse Ultraforschungsteam, das aus einer anderen Welt stammt. Ihr Auftrag: Alola und die Pokémon studieren, um das Licht in ihre eigene Welt zurückzubringen, das von Necrozma gestohlen wurde. Dass am Ende ihr selbst diese Aufgabe übernehmt, dürfte für *Pokémon*-Fans sicher keine Überraschung sein. Um Necrozma zu bekämpfen, reist ihr spät im Story-Verlauf durch eine Ultrapforte, was in *Pokémon Sonne & Mond* noch nicht möglich war. Mittels Bewegungssteuerung sammelt ihr dabei bestimmte Gegenstände auf, um möglichst weit zu reisen. Dadurch erreicht ihr nicht nur Ultrametropolis, wo sich Necrozma aufhält, sondern auch andere ferne Dimensionen mit besonders starken Vertretern gewöhnlicher Pokémon. Ultrametropolis versprach in den Video-Trailern im Vorfeld des Release allerdings noch mehr als es im tatsächlichen Spiel letztendlich ist. Es handelt sich nämlich nur um eine kleine Stadt mit einem großen Turm, in der ihr nichts erkunden könnt, die nur zwei NPCs aufweist und wo es keine wilden Pokémon gibt. Im Grunde hat sich an der Story somit nicht allzu viel getan. Weitere kleine Änderungen solltet ihr am besten selbst erleben statt schon vorab darüber zu lesen.

Wie auch schon in *Pokémon Sonne & Mond* müsst ihr bei eurer Inseldwanderschaft acht Prüfungen sowie mehrere Große Prüfungen der Inselkönige absolvieren.

Vom Surfen und Fotografieren

Eine weitere Neuerung ist der Alola-Fotoclub, der den Pokémon-Sucher übrigens nicht ersetzt und auch gar nichts damit zu tun hat. Im Fotoclub dürft ihr Fotos von eurer Spielfigur und beliebigen eurer eigenen Pokémon anfertigen. Dabei wählt ihr die Pose, den Ausdruck sowie den Hintergrund frei aus und verschönert die Bilder mit Rahmen, Stickern und mehr. Anschließend könnt ihr die Bilder nicht nur auf eurer Konsole speichern, sondern auch in der Festival-Plaza ausstellen. Apropos Festival-Plaza, dort gibt es noch eine weitere Neuerung: In der Kampfagentur leiht ihr euch starke Pokémon aus und zieht mit ihnen in den Kampf.

Ebenfalls komplett neu: Mantax-Surfen. An bestimmten Stellen reist ihr nicht mehr mit einem Boot von einer zur nächsten Insel, sondern auf dem Rücken des namensgebenden Wasser-Pokémon. Dabei führt ihr Tricks aus (und vermeidet tunlichst Fehler), die ihr beim ersten Mantax-Surfen in einem Tutorial erlernt. Als Belohnung für eure Fertigkeiten erhaltet ihr Punkte, die ihr wiederum gegen Items, Attacken und mehr eintauschen könnt. Eine nette kleine Erweiterung, welche die Reise zwischen den Inseln zwar etwas auffrischt, aber kaum mehr als eine Spielerei ist.

PokéMobil ersetzt seit *Sonne & Mond* die VMs. Damit durchquert ihr auch unwegsames Gelände auf dem Rücken von Pampross, Bissbark und Co. mit Leichtigkeit.

Im neuen Alola-Fotoclub setzt ihr euch selbst mit oder ohne eure liebsten Pokémon aufwendig in Szene.

Früher musstet ihr alle Effektivitäten noch mühsam auswendig lernen. Heutzutage hilft der Rotom-Pokédex dabei.

Ebenfalls nur eine nette Spielerei sind die Änderungen an ein paar Prüfungen. Bei der fünften Prüfung erwartet euch beispielsweise ein neues Minispiel, die achte Prüfung wurde gar komplett überarbeitet. Gegen die Prüfungs-Versionen aus *Pokémon Sonne & Mond* spricht aber auch nichts, weshalb man diese ruhig hätte beibehalten können. Viel grundsätzlicher jedoch: Weiterhin müsst ihr euch nicht in Arenen gegen Arenaleiter beweisen, was zuvor zum *Pokémon*-Standard gehörte. Das ist aber gar nicht schlimm, denn die Prüfungen bieten eine gelungene Abwechslung zu den meist doch sehr ähnlichen Arenen.

Eine richtig coole Neuheit sind dagegen eindeutig die Herrscher-Sticker, die überall über die Spielwelt verteilt darauf warten, von euch gefunden und gesammelt zu werden. Diese schimmernden Gegenstände findet ihr oft in verwinkelten Ecken oder auch komplett zufällig an einem Möbelstück in einem beliebigen Zimmer eines beliebigen Gebäudes. Das Sammeln lohnt sich aber, denn von Eich bekommt ihr am Kantai-Strand im Gegenzug für die Herrscher-Sticker die Herrscher-Pokémon aus den Prüfungen geschenkt, beispielsweise für 20 Sticker das Herrscher-Rattikarl. Dieses neue System motiviert dazu, die Spielwelt noch ausführlicher und genauer zu erkunden und dabei auch wirklich alles zu entdecken, was es zu finden gibt – auf der Suche nach sämtlichen Herrscher-Stickern, quasi als Nebenprodukt und nicht primäres Ziel.

Ganoven, vereinigt euch!

Weitere, größere Neuerungen erwarten euch nach Ende der Hauptstory, die ihr je nach Spielstil normalerweise in etwa 20 bis 25 Stunden abschließt. So dürft ihr es mit dem Team Rainbow Rocket aufnehmen, das unter der Führung des unter Pokémon-Fans bekannten Bösewichts Giovanni Ganoven aller bisherigen gegnerischen Teams vereint. Dazu gehören beispielsweise Team Aqua und Team Magma, Team Plasma und so weiter. Außerdem könnt ihr unglaublich viele legendäre Pokémon aller bisherigen Hauptspiele fangen, in *Pokémon Ultrasonne* jedoch andere als in *Pokémon Ultramond* und umgekehrt. Zusammen mit einer Hand voll komplett neuer Taschenmonster könnt ihr in den neuen Ablegern somit insgesamt um die 400 Pokémon einfangen. Eine enorme Zahl, deren Vervollständigung euch für lange, sehr lange Zeit beschäftigen dürfte, solltet ihr sie tatsächlich erreichen wollen. Davon abgesehen ist aber auch die Story nach Abschluss der Top Vier noch nicht zu Ende, im Gegenteil: Direkt nachdem ihr den Champion-Titel errungen habt, warten vor eurem Haus schon wieder eure Freunde mit neuen Aufgaben. Auch das sorgt für ordentlich Extra-Spielzeit. Eine zu kurze Spieldauer war aber ohnehin noch nie das Problem eines *Pokémon*-Hauptspiels.

Am Ende jeder der acht Prüfungen müsst ihr euch mit besonders großen und starken Herrscher-Pokémon messen, die später im Spiel durchaus schwierig sind.

Dank PokéPause baut ihr nicht nur eine enge Verbindung zu euren Taschenmonstern auf, sondern spart euch auch Items, indem ihr Statusveränderungen behebt.

Was hat sich seit früher getan?

Lohnt sich also die Anschaffung von *Pokémon Ultrasonne & Ultramond*? Wenn ihr *Sonne & Mond* schon gespielt habt, nein. Zwar gibt es Neuerungen, diese sind aber nicht so tiefgreifend, dass es sich um wirklich neue Spiele handeln würde. Stattdessen erlebt ihr die Story eigentlich genauso wie schon zuvor und auch Mantax-Surfen, Alola-Fotoclub, Team Rainbow Rocket und Co. liefern nur bedingt den Anreiz, das im Grunde gleiche Spiel noch mal zu erleben. Das ändert aber freilich nichts daran, dass *Pokémon Ultrasonne & Ultramond* wie schon die Vorgänger herausragend gute und spaßige Spiele sind.

Ein paar Gründe für „alte Hasen" gefällig, die vielleicht seit der ersten, zweiten oder dritten Generation kein *Pokémon*-Hauptspiel mehr in die Hand genommen haben? Derer gibt es nämlich mehr als genug. Da wäre beispielsweise die PokéPause. Dabei handelt es sich um eine Tamagotchi-artige Möglichkeit, mit euren Taschenmonstern zu agieren. So könnt ihr sie streicheln, mit PokéBohnen belohnen oder nach Kämpfen gar ihre Statusveränderungen heilen und dadurch den Item-Einsatz vermeiden. Dadurch steigen auch die Bindung und das Vertrauen eures Monsterchens, was euch im Kampf wiederum mehr Erfahrungspunkte, Volltreffer und weitere Vorteile einbringt. Das PokéMobil, das die früher lange Zeit üblichen VMs ersetzt, bringt weitere Abwechslung ins Spiel und vereinfacht euer Vorankommen an einigen Stellen. So ruft ihr euch mittels dieses kleinen Geräts beispielsweise ein Glurak, um zu anderen Orten zu fliegen, oder ein Tauros, mit dem ihre große Felsblöcke mit Leichtigkeit zerstört. Ebenfalls erwähnenswert ist der Rotom-Pokédex. Dank dieser Kreuzung des Pokémom Rotom und eines klassischen Pokédex wird ebendieser um zahlreiche nützliche Funktionen erweitert. So gibt er euch beständig Tipps und Hinweise, wie ihr die Story weiter vorantreibt und verrät euch im Kampf die Effektivität eurer Attacken gegen andere Pokémon, wenn ihr diesen wenigstens einmal begegnet seid. Gelegentlich wechselt der Rotom-Pokédex in den Rotomat-Modus; eine Art kleines Glücksspiel, bei dem ihr mit nützlichen Items belohnt werdet. Erfreulich ist außerdem, dass die Entwickler die Performance-Probleme zu einem guten Teil in den Griff bekommen haben, die es beispielsweise bei *Pokémon X & Y* noch in den Kämpfen gab. Das geht zwar auf Kosten des 3D-Effekts und ab vier Taschenmonstern gleichzeitig im Kampf bricht die Framerate immer noch gewaltig ein, diese Art Kämpfe kommt aber nur selten vor.

„Dann nehme ich deine Pokémon für einen Moment in meine Obhut." Diese Worte der Mitarbeiter des Pokémon-Centers kennen Serien-Fans schon seit vielen Jahren.

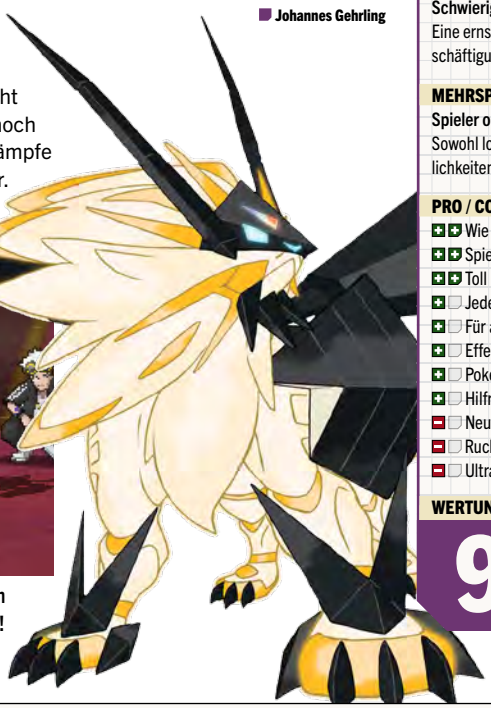
Abgesehen davon läuft *Pokémon* auf dem 3DS so rund und sauber wie noch nie zuvor. Auch die Steuerung, die fast gänzlich auf den Einsatz der schlecht zu erreichenden Schultertasten verzichtet, fiel uns im Test positiv auf.

Einen Kauf wert?

Lohnt also die Anschaffung für alte Pokémon-Fans, die schon lange kein Hauptspiel mit den Taschenmonstern mehr erlebt haben? Ja, auf ganzer Linie! Klar, die gesammelte Pokémon-Fangemeinde fiebert aktuell ungeduldig dem Switch-Ableger entgegen. Bis der aber fertig ist und veröffentlicht wird, vergeht noch einige Zeit. Bis dahin sind *Pokémon Ultrasonne & Ultramond* die besten und aktuellsten *Pokémon*-Spiele, die bis dato erschienen sind. Nur wer schon *Pokémon Sonne* oder *Mond* gespielt hat, sollte sich den Kauf lieber zweimal überlegen.

Johannes Gehrling

Wie auch in *Pokémon Sonne & Mond* stellt sich euch das Team Skull an vielen Punkten der Geschichte in den Weg. Da hilft nur: tapfer kämpfen und siegen!



MEINUNG
Johannes Gehrling

„Tolles Spiel! Unbedingt zuschlagen, solltet ihr *Sonne & Mond* noch nicht gespielt haben."

Bin ich Pokémon-Fan? Ja. Schon seit den 90er-Jahren und *Pokémon Rot* (mein erstes *Pokémon*-Spiel). Hatte ich Spaß mit den beiden neuen Spielen? Absolut! Das liegt aber sicher auch daran, dass ich *Pokémon Sonne & Mond* letztes Jahr ausgelassen habe. Dadurch sind *Ultrasonne & Ultramond* für mich komplett neue Spiele und als solche sind sie genial und absolut empfehlenswert. Bei Praktikant Philipp, der *Sonne & Mond* gespielt hat, sieht das schon wieder anders aus: Für ihn gibt es nämlich kaum schlagkräftige Argumente für den Kauf der neuen Spiele. Damit befinden sich *Ultrasonne & Ultramond* in einem Konflikt: Es sind zwar sehr gute Spiele, keine Frage. Wer aber *Sonne & Mond* schon gespielt hat, kann locker verzichten. Der Rest? Sollte zuschlagen!

P. Ultrasonne & Ultramond

Termin: 17. November 2017
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Game Freak
USK-Freigabe: ab 0 Jahren
Exklusiv für New 3DS: Ja/Nein
Preis: ca. 45 Euro

GRAFIK 7
Holt alles aus dem 3DS heraus. Angesichts der mobilen Grafik einer Switch aber kaum mehr zeitgemäß.

SOUND 9
Sprache/Text: Deutsch
Die Musik ist – typisch Pokémon – toll und führt oft zu Ohrwürmern der positiven Art. Alle Pokémon haben ihre eigenen Laute, was der Atmosphäre dient.

STEUERUNG 9
Unterstützt: Touchscreen, Gyrosensor
Die Steuerung geht sehr gut von der Hand, auch bei langen Sessions. Der (überwiegende) Verzicht auf Schulterbuttons und die sinnvolle Touchscreen-Einbindung machen die Steuerung sehr angenehm.

EINZELSPIELER 9
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer (stufenlos)
Eine ernst zu nehmende Story, jede Menge Nebenbeschäftigungen, sehr viel Spielspaß und lange Spielzeit.

MEHRSPIELER 9
Spieler online: 2-4 **Spieler lokal:** 2-4
Sowohl lokal als auch online habt ihr jede Menge Möglichkeiten, für lange Zeit Mehrspieler-Spaß zu haben.

PRO / CONTRA
- ✚ Wie *Sonne & Mond*, trotztdem richtig tolle Spiele
- ✚ Spielspaß für sehr lange Zeit
- ✚ Toll inszenierte Geschichte
- ✚ Jede Menge legendäre Pokémon
- ✚ Für alte Fans: Giovanni und alte Ganoven
- ✚ Effektivität der Attacken wird angezeigt
- ✚ PokéMobil praktischer als VMs
- ✚ Hilfreicher Rotom-Pokédex
- ➖ Neuerungen zu Vorgängern sind kein Kaufgrund
- ➖ Ruckler bei Kämpfen mit vier oder mehr Pokémon
- ➖ Ultrametropolis enttäuschend klein und leer

WERTUNG/FAZIT

90

„Das bis dato beste *Pokémon*-Spiel, das ihr für Geld bekommen könnt"

ANIMAL CROSSING POCKET CAMP

Mobile

In den Gebieten stehen zufällig ausgewählte *Pocket Camp*-Spieler-Avatare herum, mit denen wir plaudern und deren Campingplätze wir besuchen können.

Simulation Die putzigen Tiere aus der *Animal Crossing*-Welt verlassen erstmals die Nintendo-Hardware und betreten Smartphone- und Tablet-Neuland. Wie gut ist ihr Einstand auf den neuen Geräten gelungen – trotz Free2Play-Modell?

Pokémon, die Miis, *Super Mario* und *Fire Emblem* – immer mehr Nintendo-Serien beziehungsweise Nintendo-Figuren machen es sich inzwischen auf Smartphones und Tablets gemütlich. Die Ergebnisse dieser Mobile-Bemühungen waren großteils gelungen, wenngleich keines der bisherigen Spiele das Original-Gameplay kompromisslos auf die Touch-Only-Geräte übertragen konnte. Technische Einschränkungen, vor allem bezüglich der fehlenden Steuerungsoptionen, standen hier im Weg. Wohl auch deswegen wurde *Animal Crossing: Pocket Camp* im Vorfeld der Veröffentlichung so gespannt beäugt, verheißt das sehr gemächliche, bar jeder Action aufgebaute Spielprinzip doch die Möglichkeit, hier eins zu eins das abzuliefern, was man auch von DS, 3DS, Wii und Co. kennt. Ganz erfüllt *Pocket Camp* diese Erwartung zwar dann doch nicht, es entpuppt sich aber nichtsdestoweniger als das bisher wohl kompletteste Nintendo-Mobile-Spiel – und bringt sogar einige gute Ideen mit sich, die wir hoffentlich so ähnlich auch im längst überfälligen *Animal Crossing* für die Switch sehen werden.

Tierfreund

Los geht's wie eigentlich immer in der Serie: In Form eines wahlweise männlichen oder weiblichen, selbstgebauten und unfassbar knuddeli-

gen Avatars stoßen wir als Neuankömmling in eine ansonsten ausschließlich von anthropomorphen Tieren bewohnte Welt. Wo wir in den Vorgängern allerdings das neueste Mitglied – beziehungsweise in *New Leaf* für den 3DS der Bürgermeister – eines idyllischen Dörfchens wurden, verschlägt es uns diesmal auf einen Campingplatz. Mehr noch sind wir als Zeltplatzchef auch gleich für die Leitung der kleinen Örtlichkeit zuständig – und hier greift das Spielprinzip des Titels auch schon. Unsere Aufgabe ist es nämlich, freundliche Häschen, Pinguine, Hunde, Eichhörnchen und andere Tierchen zu überreden, es sich auf unserem Gelände gemütlich zu machen. Wie gelingt uns das? Dank des neuen Freundschaftslevelsystems! In den Vorgängern hatten Gespräche mit und Geschenke an unsere Mittiere nur sehr oberflächliche Auswirkungen. In *Pocket Camp* hingegen wird die Beziehung zwischen uns und ihnen quantifiziert – plaudern wir mit einem potenziellen Camper, überreichen wir ihm von ihm gewünschte Präsente und bauen wir im letzten Schritt Möbel auf den Zeltplatz, die seinen Geschmack treffen, so steigt der Freundschaftslevel an und er zieht bei uns ein. Danach kann der Wert noch weiter gesteigert werden, um die Beziehung zu intensivieren. Wer sich um die Tierchen kümmert, kann schon bald auf eine stattliche Anzahl an Campern blicken, die dort ein- und ausgehen.

Haben wir den Freundschaftslevel eines Tieres erhöht und ihm einige Wünsche erfüllt, so macht er es sich auf dem Campingplatz gemütlich.

Möbelmacher

Und ja, wir haben gerade „Möbel bauen" gesagt: Der Kauf beziehungsweise das Finden von Tisch, Stuhl, Teppich und Co. ist diesmal nicht Teil des Gameplays. Stattdessen gilt es, Ressourcen zu ergattern, die wir als Gegenleistung für Geschenke an die Tiere erhalten. Diese wünschen sich zumeist Käfer oder Fische. Um an das entsprechende Tier zu gelangen, reisen wir zu den verschiedenen Gebieten des Spiels – an einen Strandabschnitt, an einen Bach und in ein Waldstück – und gehen dort mit Angel respektive Fangnetz auf die Jagd. Klingt jetzt alles ein wenig kompliziert, ist es aber in der Praxis nicht. Für gefangene Tierchen gibt's Ressourcen, für die gibt's Möbel – das hat man schnell verinnerlicht, zumal man an die verschiedenen Funktionen gemächlich herangeführt wird. Obgleich das System mit den verschiedenen Arealen gut funktioniert, vermissen wir doch die zusammenhängende Welt aus den Vorgängern etwas – das Gefühl, Teil einer kleinen Gemeinde mit festen Tagesabläufen zu sein, stellt sich diesmal nicht ein. Auch sonst fehlen viele Aspekte der Hauptreihe, etwa die Suche nach Fossilien, regelmäßige Auftritte von K. K. Rider (das musikalische Hündchen versteckt sich diesmal auch hinter der Bezahlschranke) und weitreichende Auswirkungen durch Tages- und Jahreszeit. Klingt jetzt schlimmer als es ist, da die neuen Spielelemente die alten gut ersetzen beziehungsweise ergänzen und *Pocket Camp* durchaus jede Menge Substanz verleihen. Wer ein völlig klassisches *Animal Crossing*-Erlebnis erwartet, könnte unter Umständen aber etwas enttäuscht sein.

Touchscreen-Baumeister

Alle anderen freuen sich unter anderem über ein erweitertes und umfangreicheres Bausystem als jemals zuvor, bei dem es durch den Ressourcenfokus auch leichter als in den Vorgängern ist, gezielt an bestimmte Möbelstücke zu gelangen. Damit verschönern wir primär den Zeltplatz selbst. Wie erwähnt hat jeder Camper bestimmte Möbel-Wünsche, die erfüllt werden müssen, damit er sich wohl fühlt, was schnell dazu führt, dass man fünf, sechs verschiedene Sofas auf den eng bemessenen Raum pfercht. Regelmäßiges Umstellen, Arrangieren und Austauschen ist also Pflicht, damit sich alle wohlfühlen. Dieser sehr simple taktische Aspekt ver-

Diese drei Brüder leiten das Unternehmen OK Motors und bauen auf unseren Wunsch hin unseren Wohnwagen nach und nach aus – gegen Bezahlung, versteht sich.

Während es auf dem Campingplatz gilt, die Gäste glücklich zu machen, können wir das Innere unseres Trailers nach Lust, Laune und eigenem Geschmack herrichten. ➧

leiht dem Bauen zusätzlichen Reiz. Deutlich freier eingerichtet werden darf im eigenen Wohnwagen, den wir schließlich nach Lust und Laune verschönern können – und, wie in den Vorgängern unser Eigenheim, auch in mehreren Stufen erweitern. Das alles macht viel Spaß und lässt sich, dank der vom Serien-Spin-off *Animal Crossing: Happy Home Designer* inspirierten Steuerung, sehr komfortabel erledigen. Das zu bestückende Gelände wird im Baumodus als Raster angezeigt, auf dem man die Objekte mühelos platzieren, entfernen und drehen kann. Aber auch sonst steuert sich *Pocket Camp* sehr komfortabel, auch mit einer Hand, vor allem, da niemals schnelle Reaktionen gefordert sind. Sogar das Fangen von Käfern – in den Vorgängern jene Tätigkeit, die noch am ehesten einer Herausforderung gleichkam – wurde sinnvollerweise vereinfacht und funktioniert nun als Reaktionstest. Die Bewegung durch die Welt klappt, indem wir einfach dort auf den Bildschirm tippen, wo unsere Figur hinrennen soll. Insgesamt alles sehr durchdacht – fein!

Neue Möbel-Baupläne schalten wir frei, indem wir Aufgaben erledigen und im Level aufsteigen. Anschließend gilt es, Ressourcen zu sammeln und die Gegenstände schließlich zu bauen.

Challenge accepted

Abseits vom Bauen beziehungsweise Einrichten und dem Sammeln von Ressourcen können wir auch noch den kleinen Markt unsicher machen, auf dem wechselnde Händler ihre Waren feilbieten. Da können wir uns dann zum Beispiel neue Klamotten, besondere Items und mehr kaufen. Als weitere Freizeitbeschäftigung steht es uns frei, die Camps anderer Spieler zu besuchen: Zufällig ausgewählte Avatare können in den verschiedenen Arealen im Spiel auftauchen. Plaudern wir mit ihnen, können wir uns auf die Reise machen. Spielerischen Nutzen hat das zwar kaum, es macht aber Laune zu sehen, wie andere Spieler vollkommen anders bei ihrer Gestaltung des Zeltplatzes vorgehen. Wer will, kann die Zufallsbekanntschaften auch in seine Freundesliste aufnehmen und dann gezielt mit ihnen Kontakt aufnehmen. Zusätzlich erwarten uns allerlei Langzeit- sowie täglich wechselnde Herausforderungen, für die es als Belohnung Ressourcen, Sternis (die bewährte *Animal Crossing*-Währung) und mehr gibt. Da gilt es zum Beispiel, eine bestimmte Anzahl eines Gegenstandes zu finden, mit ei-

Zu Beginn des Spiels können wir nur ein mickriges Zelt unser Eigen nennen. Später kaufen wir neue, mondänere Modelle und zeigen, wer der Boss am Zeltplatz ist.

Erfüllen wir einem Bewohner einen Wunsch, so werden wir ab und an mit einer zuckersüß gemachten Mini-Zwischensequenz für unsere Mühe belohnt.

ner bestimmten Menge an Figuren zu reden, fünf Zeltplatzbewohner anzuwerben und mehr. Diese Aufgaben sorgen für zusätzliche Motivation, zumal es ab und an auch sogenannte Blatt-Bons zu gewinnen gibt – und an dieser Stelle kommt der Mikrotransaktionsfaktor des Titels ins Spiel.

Blatt-Bon-Werk

Jedes Free2Play-Spiel steht und fällt natürlich damit, wie fair das System umgesetzt wurde. Dankenswerterweise haben die Entwickler hier sehr gute Arbeit geleistet. Genannte Blatt-Bons sind die Währung, die wir mit Echtgeld erstehen können. Mit diesen können wir uns etwa mehr Bauplätze kaufen, damit wir schneller Möbel anfertigen können, spezielle Items erstehen, die zahlreiche Fische und Käfer auf einmal in unsere Tasche wandern lassen, K. K. Rider an unsere Seite rufen, ein spezielles Areal voller wertvoller Ressourcen besuchen und mehr. Außerdem lassen sich die Wartezeiten, die beim Bau von Möbeln und anderen Gegenständen normalerweise abgesessen werden müssen, mit Blatt-Bon-Einsatz überspringen. Klar, wer Geld einsetzt, spielt eine Spur komfortabler – allerdings werden einem keine relevanten Inhalte vorenthalten, wenn man die Geldbörse nicht öffnet und die Machart des Spiels sorgt dafür, dass die Wartezeiten kaum jemals ein störender Faktor sind. Zudem erhält man durch das Erledigen von Aufgaben auch so Blatt-Bons – und nicht einmal in zu knapper Menge. Keine Frage, man kann Free2Play kritisch gegenüberstehen. Aber wenn es schon gemacht wird, dann bitte genauso unaufdringlich wie in diesem Fall!

Toll gemachter Zwischendurch-Snack

Ist *Animal Crossing: Pocket Camp* also so gut wie die Ableger der Hauptreihe? Nicht ganz – dafür wurden einige Aspekte dessen, was diese ausmacht, zugunsten der Touchscreen-Kompatibilität doch etwas zu arg beschnitten. Allerdings wurden mit den Ressourcen, dem Bau-Menü, den Herausforderungen, dem Freundschaftslevelsystem und anderen Neuerungen auch Elemente etabliert, die wir so in Zukunft nicht mehr missen wollen. Der Free2Play-Ansatz ist zudem nach wie vor Geschmackssache, aber echt fair – wir haben in gut 15 Stunden Spielzeit keinen einzigen Euro ausgegeben. Wir freuen uns zwar trotzdem darauf, wenn wir endlich auf der Switch mit Tieren plaudern können, bis dahin ist *Pocket Camp* aber ein toller Zeitvertreib. **Lukas Schmid**

Anstatt eines relativ großen, frei begehbaren Gebietes wie in den anderen Spielen erwarten uns diesmal mehrere kleine Areale, getrennt durch Ladezeiten.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Nicht so stark wie die Hauptteile, aber überraschend vollwertig und finanziell fair."

Ich hatte mir im Vorfeld nicht allzu viel von *Animal Crossing: Pocket Camp* erwartet – und wenn, dann höchstens eine böse Überraschung in Form von den Spielspaß vernichtenden Free2Play-Blödheiten. Allerdings, ich war und bin sehr froh, eines Besseren belehrt worden zu sein. Denn Nintendo hat hier aus einigen Fehlgriffen in der Vergangenheit gelernt und eine zuckersüße Lebenssimulation abgeliefert, die sich auch ohne Echtgeldeinsatz sehr gut spielen lässt. Zudem war ich überrascht, durch wie viele sinnvolle Neuerungen das *Animal Crossing*-Prinzip erweitert wurde. Da fällt es mir gleich leichter, den Fakt, dass ebenso viele Serienelemente der Schere zum Opfer gefallen sind, zu verdauen. *Pocket Camp* wird definitiv noch eine ganze Weile ein treuer Begleiter auf meinem täglichen Arbeitsweg bleiben!

Animal Crossing: Pocket Camp

Termin: 22. November 2017
Hersteller: Nintendo/DeNA
Entwickler: Nintendo
USK-Freigabe: ab 0 Jahren
Betriebssystem: Android, iOS
Preis: kostenlos (mit In-App Käufen)

GRAFIK 7
Der simple, aber ansprechende Stil der Reihe wurde perfekt auf Smartphones und Tablets übertragen. Mehr noch, *Animal Crossing* sah noch nie so gut aus!

SOUND 7
Sprache/Text: –/Deutsch
Das Gebrabbel der Figuren ist Geschmacksache, gehört zur Serie aber einfach dazu. Die ruhigen Melodien sind nicht allzu einprägsam, passen aber stets gut.

STEUERUNG 9
Besonderheiten: –
Kaum eine andere Serie bietet sich bezüglich der Steuerung dermaßen perfekt für Touchgeräte an wie *Animal Crossing* – und die Umsetzung ist entsprechend toll gelungen. Alle Aktionen lassen sich problemlos mit einem Finger erledigen. Kleine, sinnvolle Anpassungen wie beim Käfer-Fangen gefallen zudem.

PREIS/LEISTUNG 9
Bezahlmodell: Free 2 Play
Animal Crossing: Pocket Camp ist Nintendos bisher fairstes Free2Play-Spiel. Auch nach vielen Stunden sahen wir uns nicht genötigt, echtes Geld zu bezahlen. Wer das möchte, der spart sich vor allem Zeit.

PRO / CONTRA
- ✚ Sehr faires Mikrotransaktions-Modell
- ✚ Interessante neue Ideen für die Serie
- ✚ Motivierendes Aufbau- und Crafting-System
- ✚ Zuckersüße Präsentation
- ✚ Gut umgesetzte Steuerung
- ✖ Kleine Areale
- ✖ Auf Dauer repetitiv
- ✖ Häufige Ladezeiten

WERTUNG/FAZIT

78

„Eine gut gemachte Smartphone-Umsetzung der Reihe mit nur wenigen Restriktionen."

Kaufberatung gefällig? Auf diesen Seiten präsentieren wir euch die besten von uns getesteten Spiele für Wii U und Switch und die besten Games ihres jeweiligen Genres!

JUMP & RUN

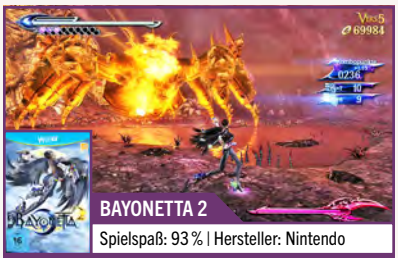
RAYMAN LEGENDS
Spielspaß: 93 % | Hersteller: Ubisoft

Höchstwahrscheinlich das beste Jump & Run, das im Jahr 2013 für die Wii U erschienen ist

Super Mario 3D World
Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo

Donkey Kong Country: Tropical Freeze
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

ACTION



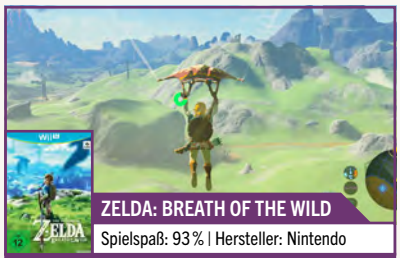
BAYONETTA 2
Spielspaß: 93 % | Hersteller: Nintendo

Brachialer, perfekt designter und superstylisher Action-Hammer – ein Pflichtkauf für alle Wii-U-Besitzer!

Splatoon
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Deus Ex: Human Revolution – Director's Cut
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Square Enix

(ACTION-)ADVENTURE



ZELDA: BREATH OF THE WILD
Spielspaß: 93 % | Hersteller: Nintendo

Breath of the Wild begeistert mit seiner riesigen, freien und absolut atmosphärischen Spielwelt.

The Legend of Zelda: The Wind Waker HD
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Twilight Princess HD
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

BEAT 'EM UP

SUPER SMASH BROS.
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Ganz klar der mit Abstand beste Prügler und das beste Multiplayer-Spektakel auf der Wii U

Tekken Tag Tournament 2
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Bandai Namco

Pokémon Tekken
Spielspaß: 82 % | Hersteller: Nintendo

EGO-SHOOTER

CALL OF DUTY: GHOSTS
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Activision

Routiniertes, aber unterhaltsames Shooter-Update mit einem besonders gelungenen Multiplayer-Modus

Call of Duty: Black Ops 2
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Activision

007: Legends
Spielspaß: 62 % | Hersteller: Activision

SPORT

NBA 2K13
Spielspaß: 89 % | Hersteller: 2K Games

Ein inhaltlich brillantes Basketballspiel, das aufgrund der schwachen Technik einen faden Beigeschmack hat

Mario Tennis: Ultra Smash
Spielspaß: 82 % | Hersteller: Nintendo

Mario und Sonic: Sotschi 2014
Spielspaß: 76 % | Hersteller: Nintendo

GESCHICKLICHKEIT

KIRBY & DER REGENBOGEN-PINSEL
Spielspaß: 83 % | Hersteller: Nintendo

Kirby kann es einfach: ein gelungener Auftritt des ebenso charismatischen wie putzigen Nintendo-Kultknödels.

Mario Party 10
Spielspaß: 82 % | Hersteller: Nintendo

Captain Toad: Treasure Tracker
Spielspaß: 81 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

MARIO KART 8
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

Der schiere Fahrspaß macht die durchaus vorhandenen Mängel (fast) wieder wett.

Need for Speed: Most Wanted
Spielspaß: 85 % | Hersteller: EA

Sonic & All-Stars: Racing Transformed
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega

ROLLENSPIEL

XENOBLADE CHRONICLES X
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo

Zwar kein absoluter Superhit, aber immer noch ein fantastisches, riesiges Rollenspiel für Wii U

Paper Mario: Color Splash
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Nintendo

Mass Effect 3: Special Edition
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Electronic Arts

SUPER MARIO ODYSSEY

Mit *Super Mario Odyssey* gelingt Nintendos Vorzeige-Schnauzbartträger ein absolut gelungener Einstand auf der Switch. Hier erwartet euch Spielfreude pur und Sammelwahnsinn für viele Dutzend Stunden.

Stets aktuell: Die 20 besten Wii-U-Spiele

Assassin's Creed 3
Test (01/13): 88 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Ubisoft

Assassin's Creed 4: Black Flag
Test (01/14): 87 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Ubisoft

Bayonetta
Test (11/14): 90 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Bayonetta 2
Test (11/14): 93 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Call of Duty: Black Ops 2
Test (01/13): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Call of Duty: Ghosts
Test (01/14): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Deus Ex: Human Revolution
Test (12/13): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Square Enix

Donkey Kong Country: Tropical Freeze
Test (03/14): 89 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Mario Kart 8
Test (06/14): 89 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Mass Effect 3: Special Edition
Test (01/13): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: EA

NBA 2K13
Test (03/13): 89 % | Genre: Sport | Hersteller: 2K Games

Need for Speed: Most Wanted
Test (05/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: EA

New Super Mario Bros. U
Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Paper Mario: Color Splash
Test (11/16): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Pikmin 3
Test (08/13): 91 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Rayman Legends
Test (10/13): 93 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Ubisoft

Sonic & All-Stars Racing Transformed
Test (01/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

Splatoon
Test (07/15): 90 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Super Mario 3D World
Test (01/14): 92 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Smash Bros. für Wii U
Test (01/15): 91 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Stets aktuell: Die 30 besten Switch-Spiele

1-2-Switch
Test (04/17): 77 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

ARMS
Test (07/17): 82 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Cars 3: Driven to Win
Test (11/17): 73 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Warner Bros.

Cave Story+
Test (09/17): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nicalis

Disgaea 5 Complete
Test (07/17): 82 % | Genre: Strategie | Hersteller: NIS America

Dragon Ball Xenoverse 2
Test (11/17): 77 % | Genre: Action | Hersteller: Bandai Namco

FIFA 18
Test (11/17): 77 % | Genre: Sportspiel | Hersteller: Electronic Arts

Fire Emblem Warriors
Test (11/17): 78 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Has-been Heroes
Test (06/17): 74 % | Genre: Strategie | Hersteller: Gametrust

Just Dance 2017
Test (04/17): 78 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Ubisoft

Lego City Undercover
Test (06/17): 78 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner Bros.

NEU Landwirtschafts-Simulator: Nintendo Sw. Ed.
Test (12/17): 74 % | Genre: Simulation | Hersteller: Astragon Soft.

Mario + Rabbids Kingdom Battle
Test (10/17): 85 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Mario Kart 8 Deluxe
Test (05/17): 91 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Minecraft: Nintendo Switch Edition
Test (07/17): 80 % | Genre: Adventure | Hersteller: Mojang

Minecraft: Story Mode
Test (10/17): 68 % | Genre: Adventure | Hersteller: Telltale Games

NBA 2K18
Test (11/17): 90 % | Genre: Sportspiel | Hersteller: 2K Games

One Piece: Unlimited World Red – Deluxe Edition
Test (11/17): 75 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Bandai Namco

Pokémon Tekken DX
Test (10/17): 82 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Puyo Puyo Tetris
Test (06/17): 78 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Rayman Legends: Definive Edition
Test (10/17): 90 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Ubisoft

Schlag den Star – Das Spiel
Test (11/17): 68 % | Genre: Geschickl. | Hersteller: Nintendo

NEU Sine Mora Ex
Test (12/17): 80 % | Genre: Action | Hersteller: THQ Nordic

Skylanders Imaginators
Test (05/17): 75 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Splatoon 2
Test (08/17): 91 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Super Bomberman R
Test (04/17): 69 % | Genre: Action | Hersteller: Konami

NEU Super Mario Odyssey
Test (12/17): 88 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

The Binding of Isaac: Afterbirth+
Test (11/17): 90 % | Genre: Action | Hersteller: Headup Games

The Legend of Zelda: Breath of the Wild
Test (04/17): 94 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

Ultra Street Fighter 2: The Final Challengers
Test (07/17): 70 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

RETRORÄTSELN

Meine Güte, das war wohl etwas zu einfach, was? Zum ersten Mal haben wir für unser Retrorätsel E-Mails (und auch noch mit der richtigen Antwort) im dreistelligen Bereich erhalten.

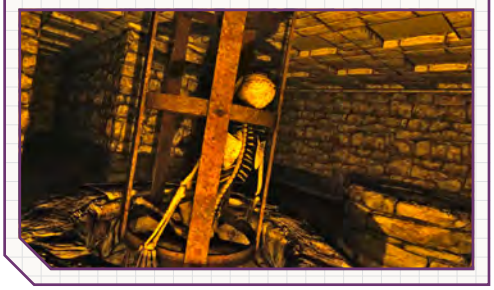
Manchmal wundert es uns schon, wie viele von euch sich noch an die Game-Boy-Spiele aus der Gründerzeit des Handhelds erinnern! Starke Leistung, verehrte Leser, und vielen lieben Dank für den Berg an Mails – *Super R.C. Pro Am* war natürlich richtig. Dann lasst uns mal das Spielsystem wechseln: Der von uns gesuchte Titel stammt aus der Mitte der 1990er-Jahre und ist Teil einer beliebten Serie – und das in doppelter Hinsicht. Gerade seine Zugehörigkeit zu einer solchen brachte dem PC-Exklusivspiel aber auch Kritik ein, vermissten Fans doch das gewohnte Reisen auf einer umfangreichen Oberweltkarte. Immerhin kann man aber die nähere Umgebung erforschen – vielleicht ja auf der Suche nach Donf?

Ihr kennt unser gesuchtes Spiel und wollt mitmachen? Dann schickt bitte eine E-Mail mit eurer Antwort an: **redaktion.benj@minkegel.de**

THE OTHER CASTLE

Auch wenn es um das Thema VR bedenklich ruhig geworden ist, gibt die Technik nach wie vor einiges her – wenn auch oft gut versteckte Titel. Ein echter Geheimtipp für den PC (inklusive Oculus Rift oder HTC Vive als VR-Brillen) ist der Horrortitel *Dreadhalls*.

Eines gleich vorweg: Wer mit einem schwachen Nervenkostüm gesegnet ist oder gar Probleme mit dem Herzen hat, sollte um *Dreadhalls* einen möglichst großen Bogen machen. Eigentlich ist das VR-Gruselspiel aus dem Hause White Door Games einfach nur ein simpler Labyrinth-Simulator voller Jumpscares, bedrohlich enger Gänge und mysteriöser Kammern – aufgrund seines rigoros durchgezogenen VR-Aufbaus und der zum Schneiden dichten Atmosphäre entfaltet *Dreadhalls* aber eine unglaublich intensive Wirkung! Euer Ziel: Erreicht den Ausgang des Dungeons. Eure Gegner: einige der übelsten Dämonen, die ihr euch vorstellen könnt. Dank der prozedural gestalteten Levels ähnelt zudem kein Kerker seinem Vorgänger, jede Runde ist ein neues Erlebnis.



Die vielleicht beste Retro-Spielebibliothek der Welt: Nintendos Virtual Console ist eines der absoluten Wii-U-Highlights. Lasst euch diese Klassiker nicht entgehen!

JUMP & RUN

SUPER MARIO 64

Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Für unumstrittene Meisterwerke wie dieses Jump & Run wurde die Höchstpunktzahl erfunden.

Mega Man X
Spielspaß: 10 | Hersteller: Capcom

Super Mario Advance 4: Super Mario Bros. 3
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

ACTION

RESIDENT EVIL 4

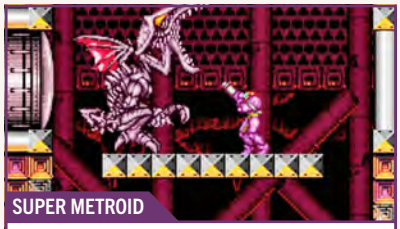
Spielspaß: 10 | Hersteller: Capcom

Abwechslungsreiches, spannendes, forderndes Action-Horrorspiel, das man unbedingt erlebt haben muss

Star Fox 64
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Cybernator
Spielspaß: 9 | Hersteller: Masaya

(ACTION-)ADVENTURE



SUPER METROID

Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Kauft euch dieses Meisterwerk! Es wird eure Sicht auf andere Videospiele für immer verändern.

The Legend of Zelda: Ocarina of Time
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link to the Past
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

BEAT 'EM UP

STREET FIGHTER 2

Spielspaß: 9 | Hersteller: Capcom

Ihr solltet der New-Challenger-Version den Vorzug geben, sie bietet die beste Preis-Leistung von allen Fassungen.

Street Fighter Alpha 2
Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom

Final Fight 1-3
Spielspaß: 7 | Hersteller: Capcom

STRATEGIE/SIMULATION

ADVANCE WARS

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Ein astreiner Strategie-Brocken, der einen leichten Einstieg mit komplexen Gefechten vereint

Advance Wars 2: Black Hole Rising
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Bomberman 94
Spielspaß: 8 | Hersteller: Hudson Soft

SPORT

MARIO STRIKERS CHARGED FOOTBALL

Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

Leider ist es nicht mehr möglich, online zu spielen. Für ein spaßiges Offline-Gebolze zu zweit aber super!

Mario Golf Advance Tour
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

1080° Snowboarding
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

GESCHICKLICHKEIT

PUNCH-OUT!!

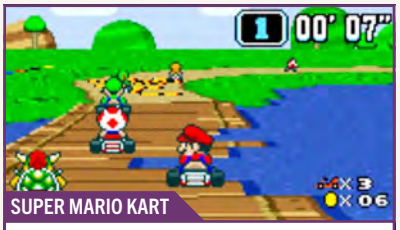
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Beinharter Reflextest am Controller, kombiniert mit herrlich schräg animierten Charakteren. Tolles Teil!

Wario's Woods
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Wario Land: The Shake Dimension
Spielspaß: 7 | Hersteller: Good-Feel

RENNSPIEL



SUPER MARIO KART

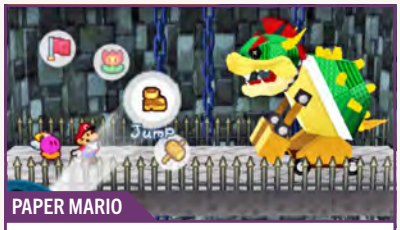
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Die KI ist heutzutage etwas lasch, zusammen mit einem menschlichen Gegner aber ein total genialer Fun-Racer!

F-Zero
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

Wave Race 64
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL



PAPER MARIO

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Die Spielfiguren des Abenteuers sind das einzig Flache an diesem grandiosen RPG der ebenso glorreichen N64-Ära.

Xenoblade Chronicles
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Earthbound
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

STARDEW VALLEY

Wenn ihr Fans von *Harvest Moon* seid, ist *Stardew Valley* absolute Pflicht für euch. Es ist charmant, umfangreich, spaßig und verdammt fesselnd.

Die Top 50 der Wii-U-VC-Games: Legenden aus 30 Jahren Videospiel-Kultur samt N-ZONE-Ausgabenverzeichnis

Advance Wars
Test (05/14): 9 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Advance Wars 2: Black Hole Rising
Test (09/15): 9 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Beat the Beat: Rhythm Paradise
Test (01/17): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Bomberman 94
Test (04/17): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Hudson Soft

Castlevania: Circle of the Moon
Test (03/15): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Konami

Castlevania: Harmony of Dissonance
Test (04/15): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Konami

Cybernator
Test (04/15): 9 | Genre: Action| Hersteller: Masaya

Demon's Crest
Test (03/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Capcom

Donkey Kong 64
Test (06/15): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country 2
Test (12/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country Returns
Test (03/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Final Fantasy Tactics Advance
Test (03/16): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

Fire Emblem: Shadow Dragon
Test (09/15): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Kirby und das magische Garn
Test (07/15): 8 | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Superstar Saga
Test (05/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Zusammen durch die Zeit
Test (09/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Mario Kart 64
Test (03/16): 8 | Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Strikers Charged Football
Test (07/16): 8 | Sport | Hersteller: Nintendo

Mega Man X
Test (11/13): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man X2
Test (01/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Metroid Fusion
Test (05/14): 9 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Metroid Prime Trilogy
Test (03/15): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Metroid: Zero Mission
Test (05/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros.
Test (02/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros. Wii
Test (03/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Ninja Gaiden 3: The Ancient Ship of Doom
Test (01/16): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo

Paper Mario
Test (07/15): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Pikmin 2: New Play Control!
Test (02/17): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Pokémon Snap
Test (10/16): 8 | Genre: Action | Hersteller: HAL Laboratory

R-Type
Test (09/16): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Resident Evil 4
Test (12/14): 10 | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Star Fox 64
Test (05/16): 9 | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Super Castlevania IV
Test (12/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Super Ghouls 'n Ghosts
Test (08/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Super Mario 64
Test (06/15): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Advance 4: Super Mario Bros. 3
Test (05/16): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Galaxy
Test (04/16): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Galaxy 2
Test (03/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Kart
Test (05/14): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars
Test (02/16): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Squaresoft

Super Metroid
Test (07/13): 10 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link to the Past
Test (02/14): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Majora's Mask
Test (08/16): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time
Test (09/15): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass
Test (01/16): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Spirit Tracks
Test (01/16): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: The Minish Cap
Test (08/14): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Wave Race 64
Test (08/16): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Xenoblade Chronicles
Test (10/15): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Yoshi's Island
Test (05/14): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Die aktuell 20 besten eShop-Titel für Switch

NEU Axiom Verge
Test (12/17): 8 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Thomas Happ Games

Azure Striker Gunvolt: Striker Pack
Test (10/17): 8 | Genre: Action | Hersteller: Inti Creates

Death Squared
Test (09/17): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: SMG Studio

Deemo
Test (11/17): 8 | Genre: Musikspiel | Hersteller: Flyhigh Works

Fast RMX
Test (05/17): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Shin'en

NEU Golf Story
Test (12/17): 8 | Genre: Rollenspiel/Sport | Hersteller: Sidebar Games

Graceful Explosion Machine
Test (06/17): 8 | Genre: Action | Hersteller: Vertex Pop Inc.

Infinite Minigolf
Test (09/17): 8 | Genre: Sportspiel | Hersteller: Zen Studios

Ironcast
Test (10/17): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Ripstone

Overcooked: Special Edition
Test (09/17): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Team 17

Phantom Trigger
Test (10/17): 8 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Tiny Build Games

Severed
Test (10/17): 8 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Drinkbox Studios

Shantae: Half-Genie Hero
Test (07/17): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Wayforward

Shovel Knight: Treasure Trove
Test (05/17): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Yacht Club Games

Snipperclips
Test (05/17): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Sonic Mania
Test (09/17): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

NEU Stardew Valley
Test (12/17): 9 | Genre: Simulation | Hersteller: Chucklefish

Steamworld Dig 2
Test (11/17): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Image & Form

Thumper
Test (07/17): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Drool

World of Goo
Test (05/17): 9 | Genre: Strat./Geschick. | Hersteller: Tomorrow Corp.

Die aktuell 10 besten eShop-Titel für Wii U

Bit.Trip Runner 2
Test (06/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Gaijin Games

Dual Core
Test (08/16): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Gray Fin Studios

Ducktales Remastered
Test (10/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: WayForward Tech

Guacamelee! Super Turbo Championship Edition
Test (08/14): 9 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Drinkbox Studios

Runbow
Test (11/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: 13AM Games

Shantae and the Pirate's Curse
Test (04/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Wayforward

Shovel Knight
Test (01/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Yacht Club Games

Steamworld Heist
Test (11/16): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Image & Form

The Binding of Isaac: Rebirth
Test (12/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nicalis

Trine 2: Director's Cut
Test (01/13): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Frozenbyte

Alle Top-Games auf einen Blick: Auch für Nintendos aktuellen Handheld fassen wir die Genre-Spitzenreiter sowie die momentan besten 3DS-Spiele zusammen.

ACTION

RESIDENT EVIL: REVELATIONS
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom

Spannende Story, beeindruckende Technik, klasse Atmosphäre – ein Megahit aus dem Jahr 2012!

Metal Gear Solid: Snake Eater 3D
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Konami

Star Fox 64 3D
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo

(ACTION-)ADVENTURE

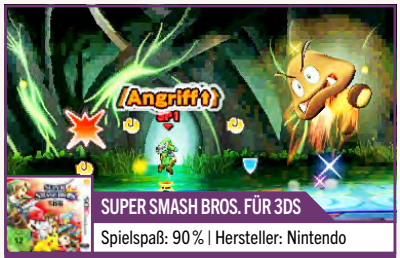
ZELDA: MAJORA'S MASK 3D
Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo

Genauso gut wie immer, aber noch besser als jemals zuvor: ein absolutes *Zelda*- und Remake-Meisterwerk!

The Legend of Zelda: A Link between Worlds
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Metroid: Samus Returns
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

BEAT 'EM UP



SUPER SMASH BROS. FÜR 3DS
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Klopperei vom Feinsten: eine würdige Fortsetzung und ein sehr gelungener Handheld-Einstand der Kultreihe

Super Street Fighter IV 3D Edition
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom

Dead or Alive: Dimensions
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Tecmo Koei

GESCHICKLICHKEIT

PROF. LAYTON: DAS VERMÄCHTNIS V. ASLANT
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Ein würdiger Abschluss der beliebten Puzzle-Serie, auch wenn echte Neuerungen wieder mal fehlen

Professor Layton und die Maske der Wunder
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Hatsune Miku: Project Mirai DX
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Sega

JUMP & RUN

NEW SUPER MARIO BROS. 2
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Extrem motivierender Hüpf-Altmeister mit tollem Gameplay und spaßigem Koop-Modus

Super Mario 3D Land
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Donkey Kong Country Returns 3D
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

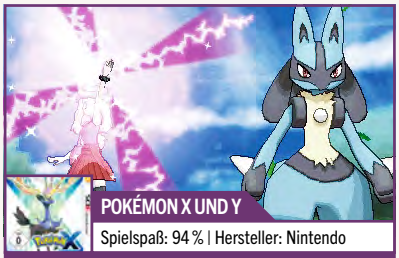
MARIO KART 7
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Exquisiter Online-Modus trifft perfekte Balance und Steuerung – der Solomodus ist allerdings viel zu leicht.

Sonic & All-Stars: Racing Transformed
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega

F1 2011
Spielspaß: 81 % | Codemasters

ROLLENSPIEL



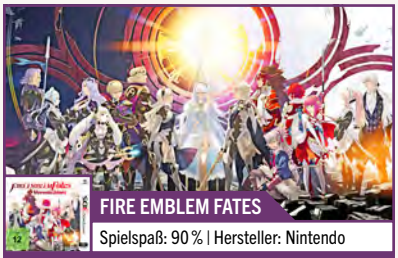
POKÉMON X UND Y
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Viele mutige Neuerungen machen *X* und *Y* zu den besten *Pokémon*-Spielen seit Bestehen der Serie!

Dragon Quest VIII: Die Reise des ver. Königs
Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo

Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan
Spielspaß: 91 % | Hersteller: NIS America

SIMULATION/STRATEGIE



FIRE EMBLEM FATES
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Das dreigängige Fantasy-Festmahl ist nicht nur für eingefleischte Strategen ein riesiger Spaß.

Fire Emblem: Awakening
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

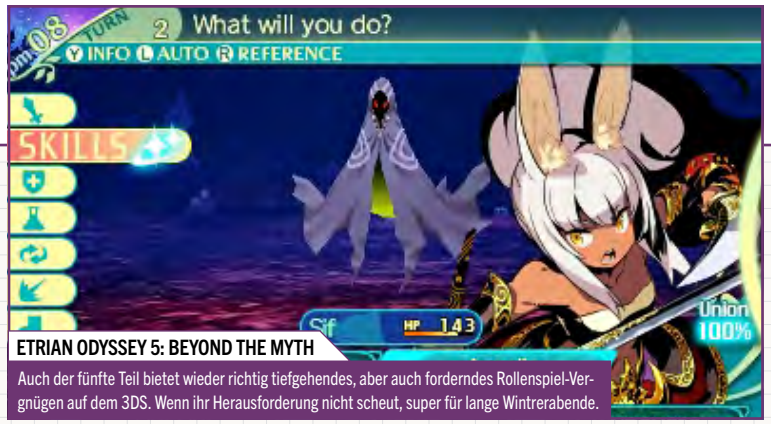
SPORT

MARIO GOLF: WORLD TOUR
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo

Die Welttournee des sportlichen Klempners ist das bisher gelungenste Golfspiel im *Mario*-Universum.

Mario Sports Superstars
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

PES 2011 3D
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Konami



ETRIAN ODYSSEY 5: BEYOND THE MYTH

Auch der fünfte Teil bietet wieder richtig tiefgehendes, aber auch forderndes Rollenspiel-Vergnügen auf dem 3DS. Wenn ihr Herausforderung nicht scheut, super für lange Wintrerabende.

Stets aktuell: Die 50 besten 3DS-Spiele – mit N-ZONE-Ausgabenverzeichnis zum einfachen Nachschlagen

Bravely Default For the Sequel
Test (01/14): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

Bravely Second: End Layer
Test (03/16): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Dead or Alive: Dimensions
Test (06/11): 85 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Tecmo Koei

Donkey Kong Country Returns 3D
Test (06/13): 86 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Dragon Quest VII: Fragmente der Vergangenheit
Test (10/16): 85 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Dragon Quest VIII: Die Reise des verwunsch. Königs
Test (02/17): 92 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Etrian Odyssey 4: Legends of the Titan
Test (10/13): 91 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

NEU Etrian Odyssey 5: Beyond the Myth
Test (12/17): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Etrian Odyssey Untold: The Millennium Girl
Test (06/14): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

Etrian Odyssey 2 Untold: The Fafnir Knight
Test (03/16): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

Fantasy Life
Test (10/14): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Fire Emblem: Awakening
Test (05/13): 89 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia
Test (06/17): 88 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Fire Emblem Fates
Test (06/16): 90 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Hatsune Miku: Project Mirai DX
Test (11/15): 87 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance
Test (08/12): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

Luigi's Mansion 2
Test (04/13): 85 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Paper Jam Bros.
Test (01/16): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Superstar Saga + Bowsers Scher.
Test (11/17): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Golf: World Tour
Test (06/14): 87 % | Genre: Sportspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Kart 7
Test (01/12): 94 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Sports Superstars
Test (04/17): 85 % | Genre: Sportspiel | Hersteller: Nintendo

Metal Gear Solid: Snake Eater 3D
Test (04/12): 87 % | Genre: Action | Hersteller: Konami

Metroid: Samus Returns
Test (10/17): 90 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros. 2
Test (09/12): 91 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Persona Q: Shadow of the Labyrinth
Test (01/15): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Pokémon Alpha Saphir und Omega Rubin
Test (12/14): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Pokémon Sonne und Mond
Test (01/17): 90 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Pokémon X und Y
Test (11/13): 94 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Professor Layton und das Vermächtnis von Aslant
Test (12/13): 88 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Professor Layton und die Maske der Wunder
Test (11/12): 88 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney
Test (04/14): 87 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Puzzle & Dragons Z/Super Mario Bros. Edition
Test (06/15): 87 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Resident Evil: Revelations
Test (02/12): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Shin Megami Tensei 4
Test (12/14): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Shin Megami Tensei 4 Apocalypse
Test (01/17): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Super Mario 3D Land
Test (12/11): 90 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Smash Bros. für Nintendo 3DS
Test (11/14): 90 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Super Street Fighter IV 3D Edition
Test (04/11): 88 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Capcom

Tetris
Test (12/11): 85 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link between Worlds
Test (12/13): 90 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D
Test (03/15): 92 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
Test (07/11): 90 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call
Test (10/14): 85 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Square Enix

Tomodachi Life
Test (07/14): 85 % | Genre: Simulation | Hersteller: Nintendo

Xenoblade Chronicles 3D
Test (05/15): 85 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Yo-kai Watch
Test (05/16): 89 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Yo-kai Watch 2
Test (05/17): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Yo-kai Watch 2: Geistige Geister
Test (11/17): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Zero Escape: Virtue's Last Reward
Test (05/13): 88 % | Genre: Adventure | Hersteller: Rising Star

MY TWO COINS

Die dunkle Seite der Macht hat dieses Jahr brachial zugeschlagen. Die finsterste Waffe im Arsenal des Imperiums sind nicht etwa Todessterne oder Sternzerstörer – nein, das ist die Lootbox! Was *Dead Space 3* ganz sanft begonnen und *Overwatch* bis zum Zerreißpunkt ausprobiert hat, kommt nun in *Star Wars* unter die Räder.

Bei den Kollegen von Electronic Arts, nach Activision Blizzard immerhin der zweitgrößte Videospielpublisher der Welt, brennt gerade so richtig der Baum. Das liegt aber nicht etwa an einem Weihnachtsunfall mit einer Kerze, sondern an einem anderen Klassiker zur Adventszeit: *Star Wars – Battlefront 2*. Falls ihr euch nur im Nintendo-Universum bewegt, habt ihr die Bombe vielleicht nicht platzen gehört, daher eine kurze Zusammenfassung: Das Jahr 2017 war im Triple-A-Spielbereich vor allem das Jahr der Lootbox – also quasi einer virtuellen Schatzkiste mit vom Spiel zufällig zusammengestellten Inhalten, wie man sie etwa aus MMORPGs als Belohnungen am Ende eines Dungeons kennt. Der Unterschied zur klassischen Ingame-Schatzkiste: Lootboxen lassen sich nicht nur durch Leistungen in Spielen verdienen, sondern können auch gegen Echtgeld gekauft werden, auf Wunsch (des Publishers) natürlich auch mehrfach.

Electronic Arts hat exakt dieses Lootbox-System unter anderem auch in *Battlefront 2* einzubauen versucht. In den meisten anderen Spielen mit Lootbox-System sind die Inhalte solcher Kisten meist rein kosmetischer Natur – exklusive Siegesposen, einzigartige Klamotten für Charaktere oder unterschiedliche Farben für Waffeneffekte. Die Lootboxen im neuesten *Battlefront*-Ableger hatten aber Inhalte mit dermaßen stark spielbeeinflussenden Eigenschaften, dass nicht nur die Spieler selbst auf die Barrikaden gegangen sind. Mittlerweile beschäftigen sich auch verschiedene Behörden in der EU, den USA und Australien mit der Frage, ob Lootboxen Glücksspiele sind und man sie deshalb von staatlicher Seite entsprechend reglementieren muss.

Meine Meinung dazu ist ziemlich klar: Die Rechtsprechung definiert Glücksspiel als eine Tätigkeit, in deren Verzug man gewisse Vermögensgegenstände auf den Ausgang einer bestimmten Situation setzt. Das Öffnen einer Lootbox ist eine Tätigkeit. Das Geld, mit der man eine Lootbox kauft, ist ein Vermögensgegenstand – völlig egal, ob man zuvor im Spiel Euro in Kristalle, Gold oder Donuts tauscht; es ändert sich dadurch nur die Währung, nicht aber der Wert. Und man kauft eine Lootbox, weil man darauf setzt, aus ihrem Ergebnispool zufälliger Inhalte ein bestimmtes Resultat zu treffen. Also: Lootboxen sind Glücksspiele. Das bedeutet: Alle Videospiele, die kostenpflichtige Lootboxen enthalten, benötigen eigentlich eine staatliche Glücksspiellizenz inklusive des Verbots der Verbreitung unter Minderjährigen. Hurra…

Nintendos Kleiner ganz groß: Gerade bei der stets wachsenden Virtual-Console-Bibliothek für den 3DS verliert man schnell den Überblick. Wir helfen euch!

ACTION/BEAT 'EM UP

3D STREETS OF RAGE 2

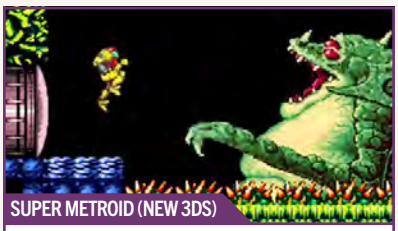
Spielspaß: 9 | Hersteller: Sega

3D Streets of Rage 2 zeigt auch auf dem 3DS, warum es ein wahrer Klassiker ist – fantastisches Beat 'em Up!

Ninja Gaiden II
Spielspaß: 9 | Hersteller: Tecmo Koei

Blaster Master
Spielspaß: 9 | Hersteller: Sunsoft

(ACTION-)ADVENTURE



SUPER METROID (NEW 3DS)

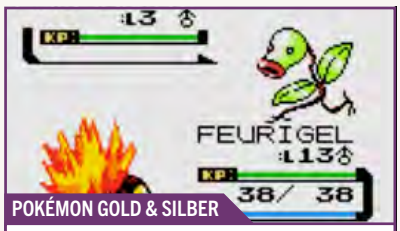
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Auf dem New 3DS ist die Steuerung nicht ganz so griffig wie im Original – trotzdem: Meisterwerk, Höchstwertung!

The Legend of Zelda: A Link to the Past (New 3DS)
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Contra 3
Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami

ROLLENSPIEL



POKÉMON GOLD & SILBER

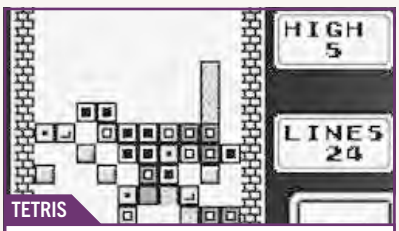
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

Die zweite *Pokémon*-Generation ist besser gealtert als die erste und lohnt einen Blick auf dem 3DS.

Shining Force: The Sword of Hajya
Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco

The Sword of Hope 2
Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco

GESCHICKLICHKEIT



TETRIS

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Der zeitlose Klassiker ist ein Mitbegründer des Erfolgs von Nintendo – wir würdigen ihn mit diesem Ehrenplatz.

Toki Tori
Spielspaß: 9 | Hersteller: Two Tribes

Pilotwings
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

SUPER MARIO WORLD (NEW 3DS)

Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Ein Muss für jeden, der diesen zeitlosen Klassiker in seiner ganzen ursprünglichen Pracht erleben will

Mega Man X
Spielspaß: 10 | Hersteller: Capcom

Donkey Kong Country 2 (New 3DS)
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

SPORT/RENNSPIEL

F-ZERO (NEW 3DS)

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Famoses Rennspiel mit einem kernigen Schwierigkeitsgrad, aber leider ohne Mehrspieler-Unterstützung

Super Mario Kart (New 3DS)
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

Golf
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

AXIOM VERGE

Ihr habt *Metroid: Samus Returns* durchgespielt und immer noch Heißhunger auf neue Metroidvania-Abenteuer? Dann ist das *Metroid* sehr ähnelnde *Axiom Verge* genau richtig für euch!

THE COUNT LUCANOR

Dieses Adventure ist düster, echt schräg, voller schwarzem Humor und kommt im pixeligen Retro-Look daher. Knobelfreunde können auf jeden Fall mal einen Blick darauf werfen.

GOLF STORY

Da für den 3DS immer weniger Downloadspiele erscheinen, nutzen wir den Platz hier lieber, um euch ein paar der aktuellen Switch-Titel ans Herz zu legen. *Golf Story* ist zum Beispiel klasse für Liebhaber der *Mario Golf*-Spiele.

Tragbare Hall of Fame: Wir zeigen euch die 50 besten 3DS-VC-Spiele samt N-ZONE-Ausgabenverzeichnis.

3D Gunstar Heroes
Test (05/15): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

3D Out Run
Test (05/15): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

3D Sonic the Hedgehog 2
Test (12/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

3D Streets of Rage 2
Test (09/15): 9 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Sega

Blaster Master
Test (03/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Sunsoft

Breath of Fire 2
Test (12/16): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Capcom

Castlevania 3: Dracula's Curse
Test (08/14): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Konami

Contra 3
Test (07/16): 9 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Demon's Crest (New 3DS)
Test (02/17): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Donkey Kong
Test (08/11): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Donkey Kong Country (New 3DS)
Test (05/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country 2 (New 3DS)
Test (05/16): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country 3 (New 3DS)
Test (08/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

F-Zero (New 3DS)
Test (05/16): 10 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Kid Icarus: Von Mythen und Monstern
Test (05/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Life Force
Test (02/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Mario's Super Picross
Test (01/17): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Mega Man
Test (12/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 2
Test (04/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 3
Test (10/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 7 (New 3DS)
Test (09/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man X (New 3DS)
Test (09/16): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Metroid 2: Return of Samus
Test (01/12): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Ninja Gaiden
Test (01/13): 8 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Ninja Gaiden 2
Test (10/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Ninja Gaiden 3: The Ancient Ship of Doom
Test (03/14): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Pilotwings
Test (06/16): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Pokémon Gold & Silber
Test (11/17): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Sega 3D Classics Collection
Test (01/17): 8 | Genre: Diverse | Hersteller: Nintendo

Shining Force: The Sword of Hajya
Test (08/13): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Sega

Sonic the Hedgehog
Test (08/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Super Castlevania IV
Test (12/16): 9 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Super Ghouls 'n Ghosts
Test (12/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Super Mario Bros. 3
Test (03/14): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Bros. Deluxe
Test (04/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Bros. The Lost Levels
Test (03/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Land
Test (07/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Kart (New 3DS)
Test (05/16): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Super Mario Land 2: Six Golden Coins
Test (11/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario World (New 3DS)
Test (05/16): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Metroid (New 3DS)
Test (05/16): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Super Street Fighter 2: The New Ch. (New 3DS)
Test (09/16): 8 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Capcom

Tetris
Test (03/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link to the Past (New 3DS)
Test (05/16): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Link's Awakening DX
Test (07/11): 9 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Oracle of Seasons
Test (07/13): 8 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

The Sword of Hope 2
Test (10/12): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Kemco

Toki Tori
Test (10/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Two Tribes

Wario Land 2
Test (09/12): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario Land 3
Test (02/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Die 30 besten 3DS-eShop-Titel – viel Spaß!

Ace Attorney Trilogy
Test (02/15): 9 | Genre: Adventure | Hersteller: Capcom

Ambition of the Slimes
Test (10/16): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Circle Entertainment

Azure Striker Gunvolt 2
Test (11/16): 8 | Genre: Action | Hersteller: Into Creates

Boxboxboy!
Test (08/16): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Bye-bye Boxboy!
Test (05/17): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Cave Story
Test (06/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nicalis

Cursed Castila
Test (09/17): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Abylight

Mercenaries Saga 3
Test (03/17): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: RideonJapan, Inc.

Corpse Party
Test (12/16): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: XSEED Games

Crimson Shroud
Test (02/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Level-5

Fallblox
Test (01/13): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Intelligent Sys.

Mighty Gunvolt Burst
Test (08/17): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Inti Creates

Mighty Switch Force
Test (03/12): 9 | Genre: Action | Hersteller: Wayforward

Nintendo Pocket Football Club
Test (05/14): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Noitu Love: Devolution
Test (11/16): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konjak

Phoenix Wright: Ace Attorney – Spirit of Justice
Test (10/16): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Capcom

Picross e7
Test (02/17): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Jupiter Corp.

Pocket Card Jockey
Test (07/16): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Quest of Dungeons
Test (11/16): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Upfall Studios

Quiet, please!
Test (03/17): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Nostatic Software

River City: Tokyo Rumble
Test (11/16): 8 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Million Corp.

Runbow Pocket
Test (08/17): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: 13AM Games

Rune Factory 4
Test (02/15): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: XSEED Games

Severed
Test (11/16): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Drinkbox

Shantae and the Pirate's Curse
Test (04/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: WayForward

Tetris
Test (07/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Hudson Soft

Terraria
Test (02/16): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Re-Logic

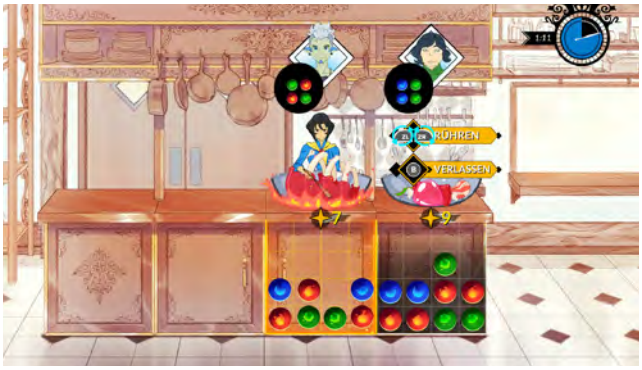
The Binding of Isaac: Rebirth
Test (12/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nicalis

The Denpa Men
Test (02/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Genius Sonority

VVVVVV
Test (07/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nicalis

Die Rubrik für den Spielspaß-Quickie zwischendurch:
Hier kommen die Highlights aus Nintendos Online-Shops!

Mina steht ein ganzes Arsenal spaßiger Attacken zur Verfügung. Mithilfe von Mana kann sie sogar einen recht ansehnlichen Wirbelsturm heraufbeschwören.



Im Restaurant könnt ihr euch ein kleines Taschengeld dazuverdienen, indem ihr die Zutaten des Gerichts so anordnet, wie es die Kunden am liebsten mögen.

BATTLE CHEF BRIGADE

Switch Sidescrolling-Brawler trifft auf Match-3-Kochduelle. Was zunächst seltsam klingt, ergibt in der Praxis einen richtig spaßigen Mix.

Möchte man erklären, was *Battle Chef Brigade* eigentlich für eine Art von Spiel ist, dann gestaltet sich das etwas schwierig. Da wären die handgezeichnete Grafik und eine Story, die ähnlich wie in einer Visual Novel erzählt wird. Dazu kommen aber auch noch ein 2D-Sidescrolling-Kampfspiel und Puzzle-Kochduelle, die nach dem Match-3-Prinzip stattfinden. Auch ein paar Rollenspielelemente fehlen dank diverser Ausrüstungsgegenstände nicht. Auf den ersten Blick scheint das wie ein ungenießbarer Mix, jedoch stellt sich beim ersten Spielen schnell heraus, dass sich die einzelnen Zutaten wunderbar ergänzen und ein hervorragendes Gericht ergeben.

Lang lebe die Brigade!

Battle Chef Brigade wirft euch in eine Welt voller Monster und seltsamer Tierchen, in der die namensgebende Kampfkochbrigade diese Kreaturen jagt und die Beute dann gleichzeitig als Zutaten für von ihnen erschaffene Gerichte nutzt. Auch die Protagonistin Mina möchte seit ihrer Kindheit der besagten Kochtruppe beitreten. Also packt sie kurzerhand ihre Sachen und begibt sich in die Hauptstadt, wo eine Art Qualifizierungswettkampf für Bewerber stattfindet. Von hier an liefert ihr euch also Übungs- und Entscheidungsduelle mit anderen Teilnehmern. Die Geschichte strotzt zwar nicht vor Komplexität, wird jedoch durch wunderschöne handgezeichnete Grafik und größtenteils sympathische Figuren sowie einen charmanten Erzählstil exzellent präsentiert.

Möge die Jagd beginnen!

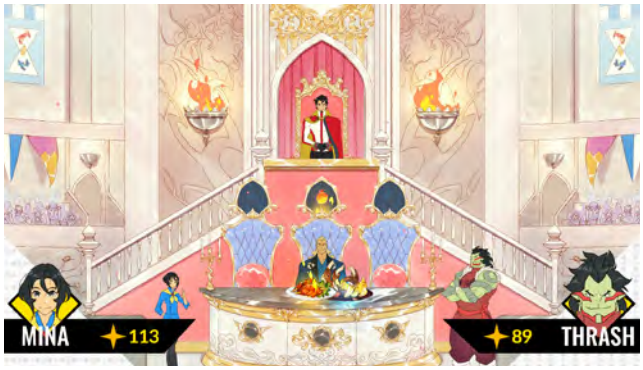
Um Mahlzeiten zubereiten zu können, muss ein Koch der Brigade stets seine gewünschten Zutaten selbst jagen und sammeln. Ihr metzelt euch also in bester 2D-Sidescroller-Manier durch eine Reihe einzigartiger Kreaturen. Ob einfache Hiebe, Stampfattacken oder Messerwerfen: Euch steht ein ganzes Repertoire an spaßigen Attacken zur Verfügung. Hierbei solltet ihr jedoch keine große Herausforderung erwarten, denn es handelt sich mehr um ein Rennen gegen die Zeit als ein ausgeklügeltes, forderndes Kampfsystem.

Knifflige Kochduelle

Habt ihr alle Zutaten zusammen, geht es nahtlos zum Kochen über und somit zum Puzzle-Aspekt von *Battle Chef Brigade*. In Match-3-Manier bringt ihr immer drei Bestandteile der gleichen Art in eine Reihe und verbessert so euer Gericht. Unterschiedliche Zutaten sowie Ausrüstungsgegenstände mit verschiedenen Effekten machen die Kochduelle zu einem kniffligen, aber nie frustrierenden Teil des Spiels. Leider könnt ihr eure Kochkünste nicht mit denen eines Freundes messen, da das Spiel keinen Mehrspieler-Modus bietet.

Sabrina Krauß

Genre:	Action/Puzzle
Entwickler:	Trinket Studios
Termin:	20. November 2017
Preis:	19,99 Euro
WERTUNG	8



Nach jedem Kochduell werden die Gerichte vom Preisrichter getestet. Enthält die Mahlzeit genug seiner Lieblingszutat, bekommt ihr auch mehr Punkte verliehen.

Mit Münzen kauft ihr diverse Ausrüstungsgegenstände, die euch dann im Kampf oder beim Kochen mitunter aus der Patsche helfen können.

Das Spielziel besteht darin, alle Teile für ein Floß zu finden. Es ginge schneller, wenn da nicht ein Stoppschild wäre.

Die Bosskämpfe bestreitet ihr meist gegen sehr witzige Gegner, die es oftmals mit Projektilen gern übertreiben. Wie in *Zelda* helfen euch eure Items dabei.

ITTLE DEW 2+

Switch Wer statt Navi immer schon einen sarkastischen, fliegenden Fuchs haben wollte, ist mit diesem *Zelda*-Klon bestens bedient. An das große Vorbild kommt das Abenteuer aber nicht ran.

Gestrandet auf einer nicht wirklich einsamen Insel starten Ittle und Tippsie, der fliegende Fuchs, in ein neues Abenteuer auf der Switch. Das Floß, mit dem sie einst losgesegelten, zerschellte an der Küste eines … Teichs. Der Inselchef ist nicht erfreut über die Abenteurer und möchte sie mit allen Mitteln davon abhalten, die Insel zu plündern. Ittle und ihr felliger Freund machen sich daher auf die Suche nach den acht Teilen des angeblich einzigen Floßes der Insel. Euch und euren neuen Freunden Ittle und Tippsie steht dabei nichts im Weg – außer lustige Monster, knifflige Rätsel und fallenreiche Dungeons. Aber das ist ja wohl ein Klacks!

Link lässt grüßen

Wer *A Link to the Past* gespielt hat, wird kurz lachen, wenn das Spiel gestartet wird. Fast schon unverschämt ähnlich wirkt nämlich die Welt von *Ittle Dew 2+*. Ihr blickt aus einer leicht schrägen Vogelperspektive auf die quietschbunte Landschaft, die nicht nur einen einfachen Anfangswald, sondern auch Wüsten, Ruinen und weitere Gegenden beinhaltet. Zunächst habt ihr lediglich einen Stock, um euch gegen harmlose Schnabeltiere zu verteidigen. Im Spielverlauf bekommt ihr aber neue Fertigkeiten hinzu, was auch bitter nötig ist, denn einmal in ein zu starkes Gebiet gelaufen, bekommt ihr schnell von laufenden Zuckerstangen oder Mini-Medusas auf den Deckel. So erhaltet ihr dann etwa Dynamit oder einen Zauberstab zur Hilfe. Der Schwierigkeitsgrad ist sehr schwankend, aber genau das ist die Herausforderung. Losziehen könnt ihr zunächst, wohin ihr möchtet. Auch das Tutorial ist kein Muss und bei der einfachen Steuerung sowieso wirklich nicht nötig.

Auf der Karte wird euch jedoch jeweils der nächste „Story-Dungeon“ angezeigt. Davon gibt es insgesamt acht Stück, von denen ihr sieben in beliebiger Reihenfolge angehen dürft. Ihr habt also alle Freiheit, die Welt einfach zu erkunden oder strikt dem Spielverlauf zu folgen. Zudem gibt es massenhaft andere, mehr oder weniger versteckte Dungeons, in denen ihr zusätzliche Lebenscontainer, Kleidung oder Rüstung finden könnt. In den meisten müsst ihr Gegner besiegen oder Rätsel lösen, wobei eine wirklich schöne Mischung geboten wird, auch wenn die leicht fummelige Steuerung die Rätsel manchmal schwieriger macht, als sie sind.

Sarkastisch, zynisch, gut

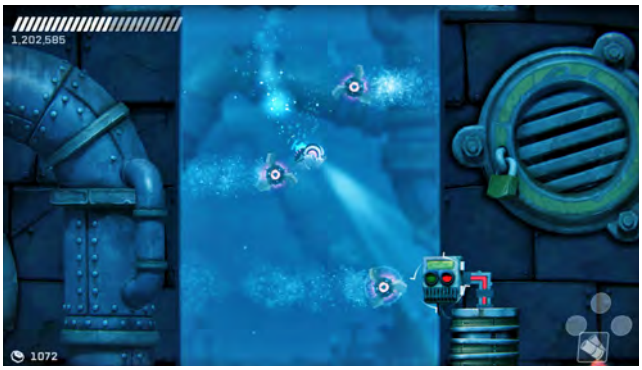
Die Story von *Ittle Dew 2+* ist allerdings nicht besonders tiefgründig. Ihr sucht keine Prinzessin in Nöten, nein, ihr wollt einfach nur acht Teile eines Floßes klauen. Das Schöne daran ist jedoch, dass das Spiel ebenjene recht flache Story mit Sarkasmus aufpeppt und sich selbst nicht allzu ernst nimmt. So trefft ihr die Bosse auch außerhalb ihres „Jobs“ oder findet bereits im ersten Dorf genügend Flöße, welche alle Passagiere der Titanic hätten retten können. Leider kann der Humor trotzdem nicht ausgleichen, dass die Story kaum packt. Ein Stückchen Holz zu ergattern ist eben nicht so spannend, wie Zelda aus den Fängen von Ganon zu befreien. Für ein paar Lacher und Abenteuer zwischendurch taugt *Ittle Dew 2+* mit seiner niedlichen Grafik und dem trockenen Humor jedoch allemal. **Laureen Eggmann**

Genre:	Adventure
Entwickler:	Ludositiy
Termin:	14. November 2017
Preis:	29,99 Euro
WERTUNG	7

Anfangs müsst ihr es nur mit harmlosen Schnabeltieren aufnehmen, doch natürlich begegnet ihr im Laufe des Abenteuers auch stärkeren Gegnern.

Einer der Hauptteile des Spiels sind die vielen, manchmal auch wirklich knackigen Rätsel. Hier etwa ein absoluter Klassiker: ein Raum mit Stachelfallen.

Diese Laser beginnen, sich langsam in eure Richtung zu drehen. Reagiert ihr nicht schnell genug, heißt es für Roughshot schon sehr bald: Game over!



Das Raumschiff hält so einige wunderliche Passagen für euch parat. Sogar einen Wasser-Level wie diesen hier werdet ihr öfters mal antreffen.

RIVE: ULTIMATE EDITION

Switch *Rive* ist nun auch für Nintendo-Freunde erhältlich, doch wie schlägt sich die Switch-Version?

Das Phänomen Arcade-Game, das sich in den frühen Jahren der Spiele-Szene als unglaublich erfolgreich erwiesen hat, ist auch heute noch sehr beliebt. *Rive* versucht nun, an alte Erfolge des Genres anzuknüpfen. Ihr spielt Roughshot, einen einsamen Wolf, der sich im Weltraum ständig auf der Suche nach wertvollem, verhökerbarem Schrott befindet. Doch dass das Ganze nicht immer gut verläuft, wird dem griesgrämigen Einzelgänger schnell klar.

Die Roboter kommen

Nachdem ihr im Weltraum ein mysteriöses Objekt geortet und dieses näher untersucht habt, stellt es sich als antikes Raumschiff heraus, das es zu untersuchen gilt – in der Hoffnung, im Inneren auf verborgene Reichtümer zu stoßen. Doch schnell stellt ihr fest, dass das Schiff von einer riesigen Roboter-Armee bewohnt wird. Das Spielprinzip ist relativ simpel: Mithilfe des linken Joysticks lenkt ihr euer Raumschiff, der rechte Stick steuert das Maschinengewehr. Zusätzlich habt ihr die Möglichkeit, Sprungaktionen sowie Sekundärwaffen einzusetzen, was sich in manchen Situationen als durchaus nützlich erweisen kann. Dass *Rive* nicht nur modern ist, sondern auch verschiedene Spielelemente vereint, zeigt zum einen der gelegentliche Wechsel zum 2D-Plattformer-Gameplay sowie der sehr anspruchsvolle Schwierigkeitsgrad, den man oft zu spüren bekommt. Vor allem Hektik und Spezialeffekte lassen euch hin und wieder den Überblick über das Kampfgeschehen verlieren und erfordern so einiges an raffinierten Manövern. Plötzlich auftretende Lavaströme und vorbeirasende Züge sind hierbei nur einige der vielen Gefahren, die ihr überwinden müsst. Auch darf eine Prise Humor nicht fehlen. *Rive* nimmt sich gelegentlich mal selbst auf die Schippe, auch wenn einige Versuche, euch zu unterhalten, durch die bombastischen Gefechte im Hintergrund untergehen. Bedauerlich ist, dass die Checkpoints meist an ungünstigen Stellen positioniert sind, was bei einem Neustart fatal enden kann und euch zwingt, ganze Passagen noch einmal zu spielen.

Eine Menge Features

Obwohl Roughshot den einen oder anderen lustigen Spruch bringt, kann das leider nicht über den sehr linearen und damit eintönigen Verlauf des Spiels hinwegtrösten. Glücklicherweise bietet die *Ultimate Edition* verschiedenste Modi, zum Beispiel Schnelllauf und Kampfarena, die euch einiges an Abwechslung bescheren. Zusätzlich existiert noch ein spielinternes Erfolge-System, falls ihr auf Auszeichnungen aus seid. Und wer immer noch nicht genug hat, kann sich an den täglichen Herausforderungen austoben oder ihr versucht einfach, eure Highscores zu verbessern, sodass es in *Rive* immer etwas zu tun gibt! Wollt ihr lokal zu zweit spielen, habt ihr die Möglichkeit, die Twin-Sticks-Variante auszuprobieren, bei der eine Person das Raumschiff lenkt und die andere das Waffenarsenal bedient. Solltet ihr währenddessen sterben, werden die Rollen vertauscht. Genre-Freunde werden mit *Rive* ihre Freude haben. Ebenso, wer nach einer anspruchsvollen Arcade-Herausforderung sucht.

Darius Beyreuther

Genre:	Action
Entwickler:	Two Tribes
Termin:	17. November 2017
Preis:	14,99 Euro
WERTUNG	7

Besiegt ihr Gegner, hinterlassen sie Schrauben, die ihr für vielerlei Upgrades, etwa Waffen oder zusätzliche Rüstung, im Shop für euer Gefährt ausgeben könnt.

Manche Levels bewohnt ein starker Boss-Gegner. Meistert ihr die kniffligen Kämpfe, erhaltet ihr Zugang zu den tieferen Ebenen des Raumschiffs.

Jeder der vier Piloten hat eine spezielle Schwäche, die es auszugleichen gilt. Hier hat unser rechter Flügelmann ein Problem mit seiner Schlafkrankheit.

Die Bossgegner stellen eine besondere Herausforderung dar. Diese riesige Flugscheibe sorgt mit ihren Angriffen für ordentlichen Flächenschaden.

ACES OF THE LUFTWAFFE – SQUADRON

Switch Nach *Sine Mora Ex* kommt das nächste Shoot 'em Up auf die Switch.

Der Zweite Weltkrieg scheint bereits gewonnen, doch eine deutsche Spezialeinheit namens „Asse der Luftwaffe" erreicht das amerikanische Festland und die letzte Hoffnung der Bevölkerung ist die Fliegerstaffel um Anführer Mark. Gameplaytechnisch ist der Titel ein typisches Shoot 'em Up. Ihr bewegt eure Fliegerstaffel von unten nach oben, während euch allerlei Feinde das Leben schwer machen. Dabei müsst ihr bei jedem eurer Flieger auf eine ganz spezielle Schwäche achten. In jeweils fünf Kapiteln ballert ihr euch durch Massen an Feinden, um am Ende auf Bosse zu treffen. Diese besonders fiesen Widersacher sind alle kreativ gestaltet und kommen mit den verschiedensten Flug- und Fahrzeugen daher. In jedem Level erfüllt ihr Nebenaufgaben, was mit Erfahrungspunkten belohnt wird, und durch Level-ups schaltet ihr weitere Flugzeuge sowie Verbesserungen frei. Diese sind auch bitter nötig, denn vor allem gegen Ende des Spiels nimmt der Schwierigkeitsgrad arg zu. Alles in allem ist *Aces of the Luftwaffe* ein netter Shooter, der im Vergleich zu *Sine Mora Ex* etwas flach ausfällt.

Philipp Bader

Genre:	Shoot 'em Up
Entwickler:	HandyGames
Termin:	17. November 2017
Preis:	14,99 Euro
WERTUNG	6

CAT QUEST

Switch Nicht nur was für Katzenliebhaber: *Cat Quest* bietet solide Rollenspielkost auf der Switch.

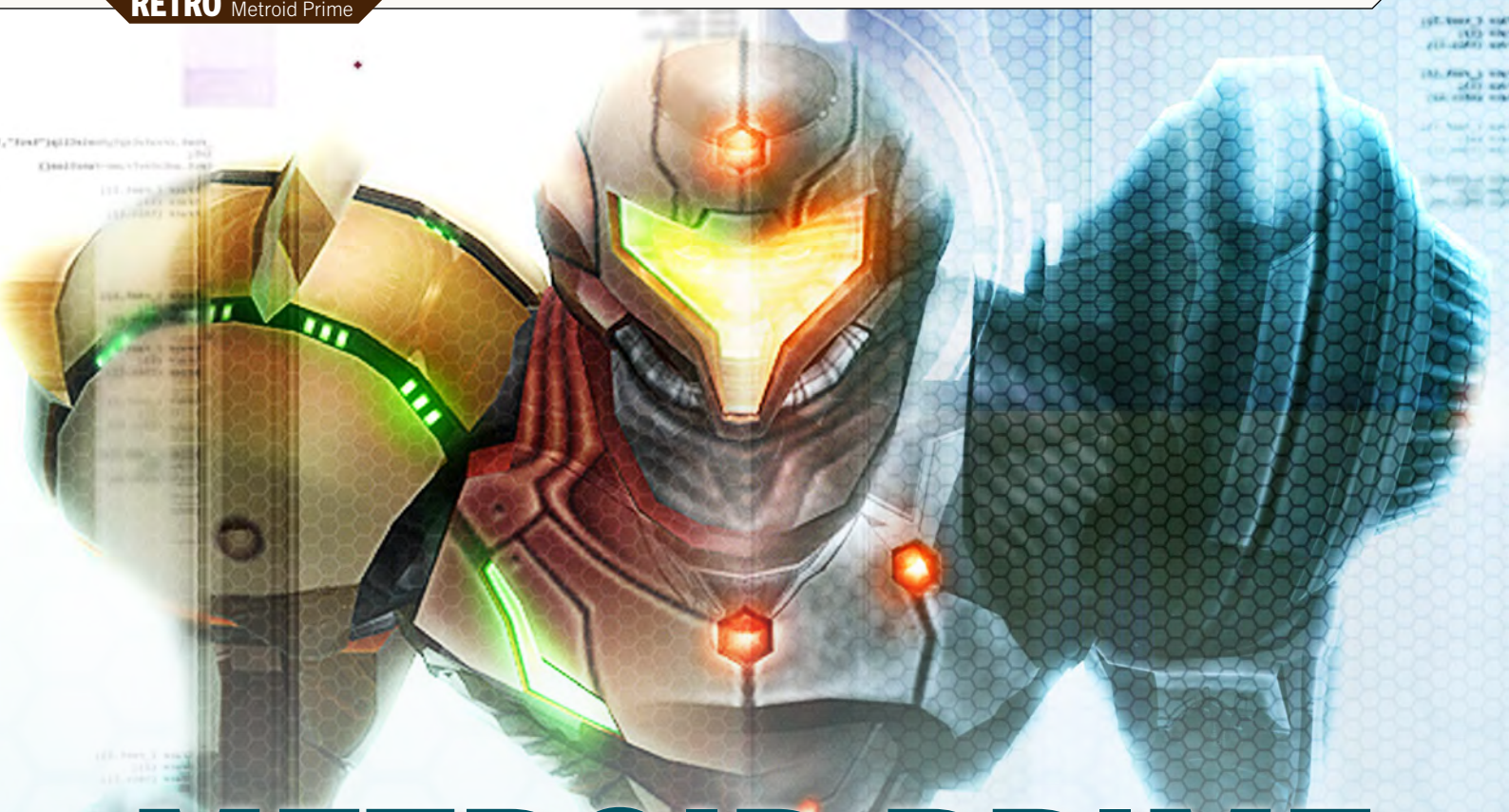
Lust auf jede Menge schlechter Wortspiele mit Katzen? Dann seid ihr mit *Cat Quest* für Switch genau richtig beraten. Das actionlastige Rollenspiel mit Echtzeitkämpfen bietet aber noch mehr. Die Spielwelt kommt in einer simplen, aber knuffigen und knackigen Grafik daher und erinnert ein wenig an *Paper Mario*. Ihr betrachtet die 2D-Welt in Papercraft-artigem Stil, also aus der Vogelperspektive, und dürft abwechslungsreiche Geografie bewundern. Zu Beginn der Story werdet ihr nach einem Sturm an die Küste gespült und müsst eure gekidnappte Schwester suchen, auf dem Weg dorthin habt ihr es – fast schon wie in *Skyrim* – mit jeder Menge Drachen zu tun. Dabei sammelt ihr in Sidequests Fähigkeiten und Erfahrungspunkte für die Hauptquests, sodass beide Aufgabenarten miteinander verbunden sind. Das Kampfsystem setzt auf Echtzeit-Action und eine Mischung aus physischen Angriffen, Ausweichen und Magie. *Cat Quest* taugt durchaus als solides Rollenspiel mit Action-Charme, hätte aber abwechslungsreichere Quests gut vertragen können.

Johannes Gehrling

Genre:	Rollenspiel
Entwickler:	Pqube
Termin:	10. November 2017
Preis:	12,99 Euro
WERTUNG	7

Lasst euch nicht täuschen: Das Spiel scheint zwar knuffig zu sein, erfordert von euch aber zahlreiche Kampfeinsätze. Als Belohnungs gibt's Erfahrung und Ausrüstung.

Typisch Rollenspiel: Durch Level-ups steigen eure Werte (Angriff, Verteidigung und Energie); mit neuen Fähigkeiten und Ausrüstung verstärkt ihr eure Spielfigur.



METROID PRIME

Ego-Shooter Ganze 15 Jahre ist es nun schon her, dass die texanischen Retro Studios Samus Aran mit *Metroid Prime* in die dritte Dimension hievten. Auch heute noch ist das Spiel ein Meilenstein.

Nachdem Nintendos kaufkräftigstes Zugpferd Mario mit *Super Mario 64* bereits Mitte der 90er-Jahre den Sprung in die dritte Dimension machte, ließ dieser wichtige Schritt bei der *Metroid*-Serie etwas länger auf sich warten; genau genommen bis zum 15. November 2002. Da nämlich erschien *Metroid Prime* in den USA (noch vor dem Mutterland Japan) und somit vor ziemlich genau 15 Jahren. Das erste dreidimensionale *Metroid*-Abenteuer ist nicht nur bis heute ein Meilenstein der Videospielgeschichte, sondern auch eines der bestbewerteten Spiele aller Zeiten. In der N-ZONE 04/2003 heimste Metroid Prime eine 94er-Wertung ein und auch sonst verzeichnete der Sci-Fi-Shooter eine Traumwertung nach der anderen in der internationalen Presse. Mit rund 2,8 Millionen Verkäufen steht *Metroid Prime* auf Platz sieben der meistverkauften Gamecube-Titel.

Samus ist nicht mehr japanisch

Nicht nur für Samus Aran war der erste 3D-Auftritt ein großer Sprung, sondern auch für das dahinter stehende Entwicklerstudio Retro Studios. Das damals noch junge und unbekannte Studio wurde als erstes Team außerhalb Japans damit beauftragt, ein *Metroid*-Spiel zu entwickeln. Für Retro Studios, das aus dem ehemaligen Acclaim-Entertainment-Studio Iguana Entertainment hervorgegangen ist, war es zugleich auch das erste Spiel für eine Nintendo-Plattform. Bis heute hat das texanische Team fünf weitere Nintendo-Titel entwickelt. Neben den Nachfolgern

Die Spielwelt von *Metroid Prime* ist nicht nur von dichter Atmosphäre und seinerzeit toller Grafik bestimmt, sondern auch von einer Mischung aus Sci-Fi und Antike.

Auf die klassischen Moves wie den Grapple Beam müsst ihr in *Metroid Prime* trotz der dritten Dimension nicht verzichten. Die Umsetzung ist sehr gut gelungen.

Scannen, scannen und nochmal scannen! Wollt ihr das Spiel zu 100% abschließen, werdet ihr das ständig tun müssen.

Metroid Prime 2: Echoes und *Metroid Prime 3: Corruption* waren das *Mario Kart 7* (zusammen mit Nintendo EAD), *Donkey Kong Country Returns* (und die Neuauflage für 3DS) sowie *Donkey Kong Country: Tropical Freeze*. An welchem Nintendo-Titel Retro aktuell arbeitet? Darüber wird schon seit einiger Zeit gemunkelt.

Metroid in klassich, aber 3D

Doch zurück zu *Metroid Prime*. Was hat das Spiel nun so erfolgreich gemacht und ihm die zahlreichen Traumwertungen eingebracht? Auf technischer Seite überzeugte der Titel seinerzeit mit einer hohen Framerate, einer beeindruckenden, atmosphärischen Grafik, einem düsteren Sci-Fi-Setting und einer dazu sehr gut passenden, einnehmenden Musik. Das bewährte *Metroid*-Konzept wurde von Retro Studios verlustfrei in die dritte Dimension gehievt. Das heißt: Ihr erkundet einen fremden Planeten, sammelt fleißig neue Waffen, Fähigkeiten und Munitions- sowie Energie-Erweiterungen. Unterwegs stellt ihr euch neben unzähligen kleineren Gegnern gelegentlich auch schlagkräftigen Obermotzen. Durch neue Fähigkeiten macht ihr euch immer mehr der verwinkelten und düsteren Gebiete zugänglich. Damit all das auch in drei Dimensionen reibungslos über die Bühne geht, entschieden sich die Entwickler für eine Ego-Perspektive, beim Einsatz der Morphball-Fähigkeit wird diese zugunsten einer Third-Person-Ansicht kurzzeitig unterbrochen. In der Ego-Perspektive betrachtet ihr die Spielwelt durch den Helm-Visor, der euch fortlaufend mit wichtigen Informationen in Echtzeit versorgt, beispielsweise Infos zu euren Waffen und zur Munition, zur Energie, einer Mini-Karte, einem Radar und mehr. Außerdem bietet euch der Visor eine in *Metroid Prime* neue Funktion, die sehr häufig zum Einsatz kommt: das Scannen. Ihr könnt im Spiel fast alles scannen, was ihr auch sehen könnt. Das bringt euch zahlreiche und teilweise tiefgehende Infos zu Gegnern, Orten, der Geschichte und mehr. Zudem aktiviert ihr durch das Scannen auch Gerätschaften, Tore oder Ähnliches.

Historisch eindeutig

In der *Metroid*-Historie ist *Metroid Prime* direkt nach dem Ur-*Metroid* für NES angesiedelt. Nach ihrem Sieg auf Zebes trägt die galaktische Föderation Samus auf, eine Weltraumfregatte zu untersuchen. Diese wurde bei einem fehlgeschlagenen Experiment fast zerstört. Auf der Fregatte kommt es zum Kampf, dabei wird der Hauptreaktor zerstört und Samus zur Flucht auf den Planeten Tallon IV gezwungen. Dort begegnet sie einer unbekannten radioaktiven Substanz namens Phazon, die den Planeten verseucht. Auch die Weltraumpiraten sind auf dem Planeten, dort nehmen sie Experimente mit dem Phazon vor. Samus macht sich nun auf den Weg, die Pläne der bösartigen Weltraumpiraten zu durchkreuzen.

Auf Gamecube, Wii und Wii U

Wenn ihr jetzt Lust auf *Metroid Prime* bekommen habt: Neben dem Original für Gamecube ist das Spiel im Rahmen der *Metroid Prime Trilogy* auch für die Wii erschienen. Diese bekommt ihr auf der Wii U auch als Download-Version und sie beinhaltet die beiden Nachfolger. Aus der *Metroid Prime*-Reihe sind außerdem *Metroid Prime Pinball* und *Metroid Prime Hunters* für den Nintendo DS erschienen sowie *Metroid Prime: Federation Force* für den 3DS. *Metroid Prime 4* ist aktuell in Entwicklung für die Switch, der Release ist aber noch nicht bekannt und sollte noch eine Weile entfernt sein. **Johannes Gehrling**

MEINUNG
Johannes Gehrling

„Obwohl ich die 2D-*Metroid*-Spiele lieber mag, ist *Metroid Prime* ein absolut geniales Teil – auch heute."

Mit *Metroid Prime* hat die Serie für mich persönlich ihren 3D-Höhepunkt erlebt. Zwar ist das beste *Metroid* in meinen Augen zweifellos *Super Metroid*, *Metroid Prime* ist davon aber nicht weit entfernt. Am besten natürlich mit dem genialen Gamecube-Controller, die Wii-Steuerung taugt notfalls aber auch. Besonders die Musik/Sounds und die einnehmende düstere Atmosphäre machen *Metroid Prime* zu einem ganz besonderen Sci-Fi-Spektakel, das seine sehr hohen Wertungen völlig zu Recht eingefahren hat. Und nicht zuletzt: Auch 15 Jahre nach Release macht das Spiel noch jede Menge Spaß, trotz technischer Angestaubtheit. Wer es noch nie gespielt hat: Macht das am besten sofort!

Wie es sich für ein gutes *Metroid*-Spiel gehört, müsst ihr euch immer wieder besonders großen und starken Gegnern stellen, wie diesem Omega-Piraten.

Aktiviert ihr den Morphball-Modus, wechselt die Kameransicht von der Ego-Perspektive in die Third-Person-Ansicht, was beim Steuern sehr sinnvoll ist.

Jeden Monat werfen wir einen Blick in die Vergangenheit – genauer gesagt: in alte N-ZONE-Ausgaben, die vor fünf, zehn und fünfzehn Jahren erschienen sind. Welche Spiele waren damals angesagt, welche Hardware war damals aktuell? Was hat die Redaktion bewegt? Und wie haben sich Nintendo und die N-ZONE im Laufe der letzten 15 Jahre entwickelt? Das Team stöbert monatlich in den Archiven des Computec-Verlags und bringt längst Vergessenes wieder ans Tageslicht.

DIE N-ZONE-ZEITREISE

Das gab's damals vor 5, 10 und 15 Jahren in der N-ZONE zu lesen!

AUSGABE 01/2003

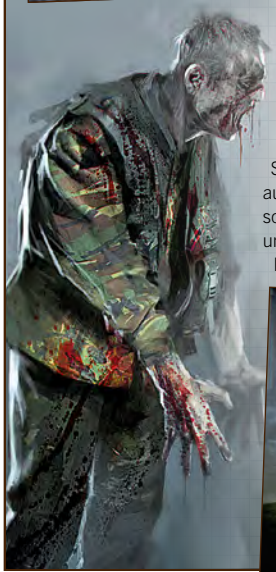
Ende 2002 nahm der Gamecube so richtig an Fahrt auf. Logisch, dass vor 15 Jahren deswegen einige vielversprechende Titel in den Startlöchern standen, die durch das N-ZONE-Testlabor wanderten. Besonders auffällig dabei in dieser Zeit: Viele für Nintendos Zauberwürfel erschienene Spiele sprachen eher ein älteres Publikum an, was bei Big N ja nicht unbedingt immer der Fall ist. So zierte Samus Aran nicht nur das Cover der Ausgabe 01/2003, ihr erstes 3D-Abenteuer *Metroid Prime* erhielt mit 94 im Import-Test auch die beste Wertung der Ausgabe. Mit einer 89 ebenfalls überzeugen konnte die Redaktion *Resident Evil Zero*, ebenso im Import-Test; und im Vorschau-Bereich bekamen N-ZONE-Leser schon die ersten brandheißen Infos zum später erscheinenden *Resident Evil 4*. Weitere herausragende Titel vor 15 Jahren: *Medal of Honor: Frontline* (87), *James Bond 007: Nightfire* (85), *Tony Hawk's Pro Skater 4* (Gamecube: 92; Game Boy Advance: 91) und *Star Wars Jedi Knight 2: Jedi Outcast* (83). Zu *Medal of Honor* gab's sogar eine XXL-Komplettlösung, zu *Tony Hawk's Pro Skater 4* jede Menge Cheats und Codes. Den Titel „Gurke des Monats" verdiente sich *Minority Report Everybody Runs* für den Game Boy Advance mit einer schlechten 48er-Wertung. Das Action-Spiel frustriert sehr häufig und wird schnell langweilig. Passend zum Jahresabschluss durften sich die Leser außerdem über ein großes Weihnachtsgewinnspiel mit Gewinnen im Gesamtwert von rund 12.000 Euro freuen!

AUSGABE 01/2008

Das N-ZONE-Cover vor zehn Jahren zierte ein sehr ungewöhnlicher Titel: *Link's Crossbow Training*. Das Bewegungsspiel machte sich den damals neuen Wii Zapper zu Nutze und konnte damit im Test durchaus überzeugen und eine gute 79 absahnen. Zu diesem Zeitpunkt blieb Links ungewöhnliches Abenteuer zunächst das einzige Spiel, das den Wii Zapper unterstützte. Während es im Vorschau-Bereich (aus heutiger Sicht) kaum erwähnenswerte Titel gab, strotzte die Test-Sektion wieder vor tollen Titeln; allen voran *Super Mario Galaxy*, bis heute ein Nintendo-Meilenstein und mit 96 der Träger einer absoluten Traumwertung. Wie schon in Ausgabe 01/2003 wanderte zudem wieder ein Spiel der *Tony Hawk's*-Serie durch das N-ZONE-Testlabor, nämlich *Tony Hawk's Proving Ground*. Für das Skater-Spiel gab's im Singleplayer 76, im Multiplayer 75 Punkte. Die DS-Version kam mit 84 beziehungsweise 82 eine ganze Ecke besser weg. Ansonsten erschienen vor zehn Jahren für die Wii vor allem viele nicht schlechte, aber sehr mittelmäßige Casual-Titel. Für den DS überzeugten *Panzer Tactics DS* (Singleplayer: 89; Multiplayer: 91) und *Call of Duty 4: Modern Warfare* (Singleplayer: 80). Abgerundet wurde das Heft wie gewohnt mit einer breiten Palette Nintendo-bezogener Themen wie verschiedenen Hardware-Tests, einer Lösung zu *Super Mario Galaxy*, einem Entwicklertagebuch zum Team von Sumo Digital und natürlich den beliebten Community-Seiten und Leserbriefen.

AUSGABE 01/2013

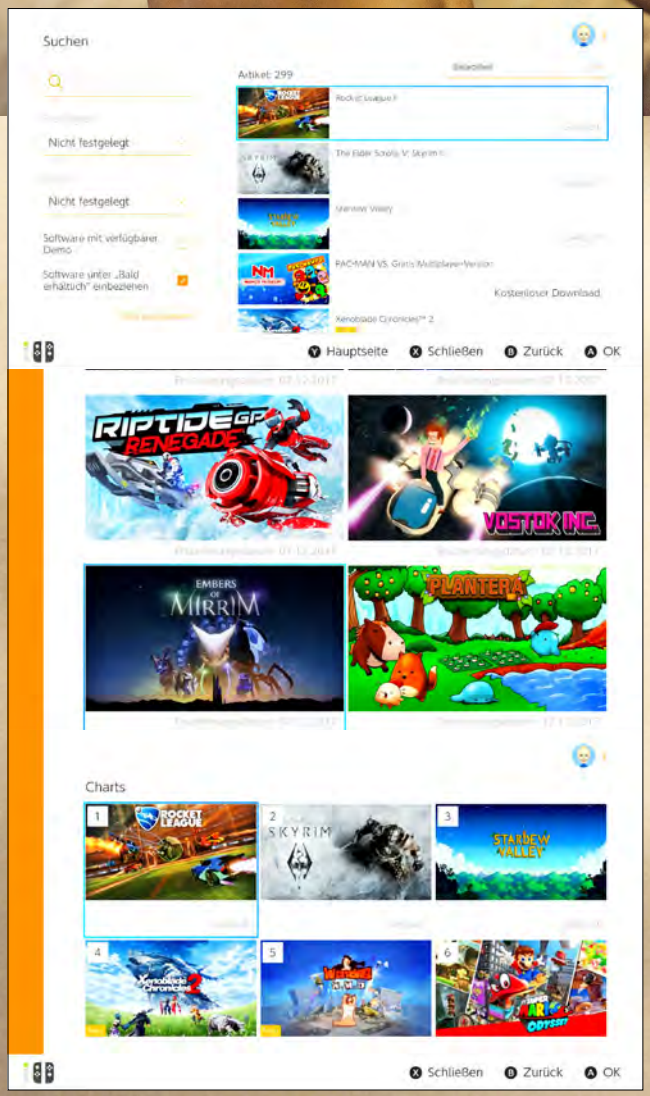
Lief in Ausgabe 12/2012 die Wii-U-Phase erst langsam an, folgte mit dem Heft 01/2013 bereits die große Spieleflut. Insgesamt 22 Titel für die Tablet-Konsole nahm die Redaktion vor fünf Jahren unter die Lupe! Darunter zahlreiche große Dritthersteller-Titel wie *Assassin's Creed 3* (Einzelspieler: 88), *Batman: Arkham City – Armoured Edition* (Einzelspieler: 85), *Call of Duty: Black Ops 2* (Mehrspieler: 87), *Darksiders 2* (Einzelspieler: 83), *FIFA 13* (Einzelspieler/Mehrspieler: 70), *Mass Effect 3 – Special Edition* (Einzelspieler: 86) und *ZombiU* (Einzelspieler: 84). Die Wii befand sich Ende 2012 nach rund fünf sehr erfolgreichen Jahren auf bestem Weg in den Ruhestand, zwei Tests fanden dennoch ihren Weg ins Heft: *Lego: Der Herr der Ringe* (Mehrspieler: 84) und *PES 2013* (Einzelspieler: 84). Für den 3DS erschienen seinerzeit keine erwähnenswerten Titel. Dafür durften sich die Leser über einen Jahresrückblick (2012) und eine Hit-Vorschau (2013) freuen. Mit dem DS-Verkaufsführer gab die Redaktion Tipps zum Verkauf von Nintendos alter Handheld-Konsole und Spiele, um das Geld für einen 3DS zusammen zu bekommen. Abgerundet wurde auch das Heft vor fünf Jahren von spannenden Retro-Themen, Community-Seiten sowie Leserbriefen und nützlichen Hardware-Tests. Ach ja, und natürlich gab's wie so oft jede Menge Tipps, Tricks und Lösungen zu damals aktuellen Spielekrachern.



NINTENDO SWITCH

EIN PARADIES FÜR INDIE-ENTWICKLER?

Immer wieder hört man von Erfolgsgeschichten auf der Switch: Dieses Spiel hat sich sehr gut verkauft, jener Titel ist ein riesiger Erfolg. Oftmals geht es dabei um Indie-Spiele kleiner Entwicklerstudios. Wir gehen diesem Phänomen auf dem Grund.



Betrachtet man den Switch-eShop, bemerkt man sofort, wie wichtig dort Indie-Spiele sind, die neben den großen AAA-Titeln nicht untergehen. Beispiel: Platz eins und drei der eShop-Charts Anfang Dezember: Beides Indie-Titel.

Mit dem Wechsel von der Wii U zur Switch als Hauptkonsole Nintendos hat sich beim japanischen Unternehmen nicht nur hinsichtlich des Marketings und der Führungsriege (wir berichteten in der N-ZONE-Ausgabe 04/2017) sehr viel getan, auch der Umgang mit Indie-Entwicklern hat sich gewandelt; und nicht zuletzt lassen sich Spiele für die Switch deutlich einfacher entwickeln beziehungsweise portieren als noch für Wii U und 3DS. Gleichzeitig steigt seit dem Release der Konsole Anfang März kontinuierlich die Anzahl der wöchentlich veröffentlichten Spiele an, vor allem der Indie-Titel. Einzelne dieser Spiele sind

auf Nintendos Plattform extrem erfolgreich und verkaufen sich in großen Mengen. Was hat zu dieser Entwicklung geführt und wie gehen die unabhängigen Entwicklerstudios mit der Switch, dem eShop und Nintendo um? Das und noch mehr erfahrt ihr in dieser Reportage.

Die Möglichkeiten des eShop

Im Frühjahr, in der Zeit nach dem Release der Switch, erschienen wöchentlich nur ein bis zwei kleinere Spiele für die Hybrid-Konsole. Im Sommer waren es dann schon durchschnittlich drei bis sieben Titel pro Woche, im Herbst an die zehn und mittlerweile erscheinen wöchentlich rund 20 Spiele im Switch-eShop. Diese Zahlen überflügeln schon deutlich die der Xbox und rücken langsam in die Nähe der Playstation. An die Zahl der wöchentlichen Veröffentlichungen auf Steam kommen sie aber natürlich noch nicht heran, von Mobilgeräten mit Android und iOS ganz zu schweigen. Aber dennoch: Indie-Entwickler scheinen das Potenzial der Switch bereits früh erkannt zu haben; ganz im Gegensatz zu großen Entwicklerstudios und Publishern. Diese sind zwar ebenfalls zunehmend mit mehr und mehr Titeln im eShop (und natürlich auch im Offline-Handel) vertreten; zu Beginn hielt sich der Support durch die Größen der Branche aber noch zurück. Das ist auch gar nicht verwunderlich, immerhin steckt in AAA-Titeln in der Regel deutlich mehr Arbeitsaufwand und Geld als in einem kleinen Indie-Titel (was natürlich erst einmal nichts über die Qualität des Spiels aussagt). Deswegen nahmen sich die großen Unternehmen zunächst zurück, um nach dem Wii-U-Debakel erst einmal zu beobachten, ob sich die Switch besser verkauft und ein großes Publikum zusammen bekommt. Mittlerweile ist klar, dass sich die Hybrid-Konsole ganz hervorragend verkauft und alle Erwartungen übertroffen hat. Deswegen kündigen immer mehr große Entwickler und Hersteller Titel für die Switch an oder veröffentlichen diese zum Beispiel wie im Fall von *Doom* oder *Skyrim* auch bereits.

INTERVIEW: EDEN GAMES

Wir haben mit Jean-Yves Geffroy gesprochen, dem CTO von Eden Games. Das französische Studio hat am 01. Dezember 2017 *Gear Club Unlimited* für die Switch veröffentlicht.

N-ZONE: Ihr habt schon einige Erfahrungen mit Spielen auf Nintendo-Konsolen gemacht, damals zur N64-Zeit. Ist es für euch schwieriger, Spiele für die Nintendo Switch zu entwickeln? Die meisten Entwicklerstudios meinen ja, dass es die Switch ihnen eher leicht macht.
Jean-Yves Geffroy: Da stimme ich euch auf jeden Fall zu. Als wir damals 1995 die *Rally*-Spiele entwickelten, waren unsere Möglichkeiten noch etwas begrenzt. Heutzutage nutzen wir Unity, ein Entwicklungsprogramm, das uns die Arbeit um einiges einfacher macht.

N-ZONE: Kann man Unity ebenfalls für andere Konsolen verwenden?
Jean-Yves Geffroy: Ja, das ist möglich.

N-ZONE: Ihr könnt also ein Spiel für die PS4 oder Xbox One entwickeln und dann leicht auf die Switch portieren, oder?
Jean-Yves Geffroy: Ja, das ist sogar sehr einfach. Wir sind aber sogar noch etwas weiter gegangen und haben einen spezifischen Code entwickelt, um mit der Programmiersprache C++ zu arbeiten. Unity nutzt sonst nämlich die Sprache C#. Die Spielphysik ist zum Beispiel mit C++ entwickelt, wodurch sie um einiges realer wirkt.

N-ZONE: Wie ist es denn, mit Nintendo zu arbeiten? Wir haben bereits mitbekommen, dass ihr genauso wie der normale Fan erst im Oktober 2016 von der Switch erfahren habt.
Jean-Yves Geffroy: Tatsächlich, ja. Als wir mit der Entwicklung unseres Spiels begannen, war uns noch gar nicht klar, für welche Konsole genau wir es eigentlich produzierten. Später haben wir dann von der Switch erfahren. Daraufhin haben wir beschlossen, unser Spiel für diese Konsole zu entwickeln.

N-ZONE: Habt ihr die Konsole vor der offiziellen Veröffentlichung im März 2017 bekommen?
Jean-Yves Geffroy: Ja, ein paar Wochen vorher. Zu Beginn war die Arbeit mit der Switch gar nicht so einfach. Wie üblich bei neuen Entwicklungskonsolen gab es noch ein paar kleine Bugs zu fixen. Aber die Switch hat uns dort weniger Probleme bereitet als beispielsweise Unity.

N-ZONE: Unterstützt Nintendo die Studios gut, wenn es zum Beispiel um Fragen oder Probleme geht?
Jean-Yves Geffroy: Ja, wir haben ein Forum für viele Studios, in dem man Probleme und Fragen stellen kann und die werden dann auch ziemlich schnell vom Nintendo-Support beantwortet. Wir haben auch einen speziellen technischen Account Manager, der uns ebenfalls unter die Arme gegriffen hat.

N-ZONE: *Gear Club Unlimited* wurde letztes Jahr zur Weihnachtszeit bereits auf Mobile-Geräten veröffentlicht. Die Switch hat ja ähnliche technische Komponenten wie moderne Smartphones. Hat euch das ebenfalls bei der Entwicklung geholfen?
Jean-Yves Geffroy: Ja, das ist tatsächlich eine große Hilfe gewesen. Die Switch ist aber natürlich etwas leistungsfähiger als ein Smartphone oder Tablet und so konnten wir einige Verbesserungen vornehmen, vor allem grafischer Natur. Verbessertes Rendering und mehr Spezialeffekte wären Beispiele dafür.

N-ZONE: Erzähl uns doch bitte etwas zu Nintendos Qualitäts-Tests. Wir wissen ja von anderen Spielen, wie *Stardew Valley* oder *Yooka-Laylee*, dass es bei der Switch durchaus zu Problemen kommen kann.
Jean-Yves Geffroy: Also meiner Erfahrung nach ist es der gleiche Vorgang wie bei Microsoft oder Sony. Du schickst das Spiel ein, Nintendo überprüft es und jedes Mal, wenn sie einen Bug finden, müssen wir ihn beheben. Wir hatten jedenfalls keine wirklichen Probleme mit diesem Service.

N-ZONE: Laut manchen Studios wären die Tester bei Nintendo wohl sehr aufmerksam und streng, bei ihrer Kontrolle.
Jean-Yves Geffroy: Dem kann ich nur zustimmen. Die Tester haben einige Bugs entdeckt, die wirklich schwierig zu finden waren. Aber das ist ja im Grunde etwas Gutes.

N-ZONE: Der Nintendo eShop wird ja seit einiger Zeit sehr gut von vielen kleinen Indie-Studios gefüllt. Glaubt ihr, dass ihr mit all diesen Spielen konkurrieren könnt?
Jean-Yves Geffroy: Unser Glück ist natürlich, dass das Racing-Genre auf der Switch noch nicht wirklich vertreten ist, höchstens durch Funracer wie *Mario Kart*. Im Bereich der realistischen Racing-Games haben wir da definitiv einen guten Stand.

N-ZONE: Eine letzte Frage: Was hat euch dazu gebracht, *Gear Club Unlimited*, mal abgesehen von der Mobile-Version, exklusiv für die Switch zu entwickeln?
Jean-Yves Geffroy: Wir hatten tatsächlich auch über PS4- und Xbox-One-Fassungen nachgedacht, schlussendlich war aber die Switch für uns die einfachste Möglichkeit, wieder in den Konsolenmarkt einzusteigen. Für die anderen Konsolen hätten wir das Spiel fast komplett neu entwickeln müssen. Die technischen Vorzüge der Konsole machen so einen Mobile-Port eben recht einfach möglich.

N-ZONE: Dann bedanken wir uns für das nette Interview und wünsche euch viel Erfolg für die Zukunft.

Den Test zum Rennspiel *Gear Club Unlimited* lest ihr ab Seite 42. Es ist das erste Werk des französischen Studios Eden Games für Nintendos Hybrid-Konsole.

Doch zurück zu den Indie-Entwicklern und ihren Spielen. Auch an den kleinen Studios ist der große Erfolg der Switch natürlich nicht vorbeigegangen. Zudem war das komplette Angebot des eShop auf der Konsole in den ersten Monaten noch so überschaubar, dass es für einzelne Spiele leichter als gewöhnlich war, richtig erfolgreich zu werden. Beispiel? *Snake Pass* von Sumo Digital. Fast in allen Regionen erreichte das physikbasierte Indie-Spiel den ersten Platz der eShop-Charts. Das liegt natürlich zu einem guten Teil an der Qualität des Spiels, aber eben auch daran, dass zu dieser Zeit das Angebot sehr klein war und *Snake Pass* (als guter Indie-Titel) nicht in einer Masse aus vielen starken Titeln unterging. Noch ein Beispiel? *Shovel Knight* von Yacht Club Games. Das Komplettpacket *Treasure Trove* erschien inklusive der neuen Kampagne *Specter of Torment* direkt zum Release der Switch. David D'Angelo von Yacht Club Games meinte dazu im Interview: „Obwohl es zu diesem Zeitpunkt schon rund drei Jahre alt war, verkaufte sich *Shovel Knight* sofort wesentlich schneller als zum Launch auf allen bisherigen Plattformen." Wohlgemerkt: *Shovel Knight* war auch schon beim erstmaligen Release klasse und in den drei Jahren vor der Switch gab es für Spieler wahrlich mehr als genug Gelegenheiten, das Spiel zu kaufen. Doch es gibt noch mehr Beispiele für extrem erfolgreiche Indie-Spiele auf der Switch. *Steamworld Dig 2* hat sich auf der Nintendo-Konsole innerhalb kurzer Zeit rund zehnmal so oft verkauft wie auf Steam. Und *Wonder Boy: The Dragon's Trap* ging über 100.000 Mal über die virtuelle Ladentheke – öfter als für alle anderen Plattformen zusammen.

Nintendo macht Marketing

Doch natürlich wird nicht jedes gute Indie-Spiel auf der Switch zum verkaufstechnischen Megahit. Es gibt aber auch noch andere Gründe abseits der Aussicht auf finanziellen Erfolg, die Indie-Entwickler dazu bewegen, für die neueste Nintendo-Konsole zu entwickeln. Allen voran unterstützt Nintendo die Entwickler wesentlich besser auf dem Weg von der Idee bis zum fertigen Spiel auf der Switch. Das fängt schon bei der Versorgung mit Entwickler-Kits an, geht über die Verwendung branchenüblicher Software wie Virtual Studio bis hin zu einer hochwertigen Qualitätssicherung. Auch das Marketing und die Werbung für Indie-Titel werden häufiger von Nintendo übernommen, beispielsweise in Form von Präsentationen, Videos und Nintendo Directs, in denen Indie-Titel vorgestellt oder sogar in den Fokus gerückt werden. Auch auf Messen wie der Gamescom sorgt Nintendo im großen Maßstab für einen Werbeeffekt. So gab es beispielsweise auf der Kölner Spielemesse heuer zahlreiche Spielstationen mit Indie-Spielen an den Nintendo-Ständen. Das lenkt logischerweise eine Menge Aufmerksamkeit auf einzelne Indie-Titel, was sich wiederum in höheren Verkaufszahlen niederschlägt.

Die leichte Entwicklung macht's

Auf der technischen und für viele Spieler wohl eher komplexen Seite hat Nintendo seit Wii U und 3DS ebenfalls sehr große Fortschritte gemacht. Das bestätigen beispielsweise Christopher Kassulke (Geschäftsführer von HandyGames, einem deutschen Entwicklerstudio), Jean-Yves Geffroy (CTO bei Eden Games, einem französischen Entwicklerstudio) und Matt Small (CEO und Creative Director von Vector Unit, einem kalifornischen Entwicklerstudio), die mittlerweile alle schon Spiele für die Switch veröffentlicht haben. Interviews mit den dreien und detaillierteren Fragen findet ihr in den Extra-Kästen dieser Reportage. *Beach Buggy Racing* von Vector Unit erschien bereits am 14. September 2017, unseren Test zum Funracer findet ihr in der N-ZONE 11/2017. Das realistische Rennspiel *Gear Club Unlimited* von Eden Games ist erst vor

◆ ***Shovel Knight*, *Snake Pass* und *SteamWorld Dig 2* sind nur einige Beispiele für Indie-Spiele, die auf der Switch sehr erfolgreich sind. Auch auf Messen wie der E3 und der Gamescom bekommen die Titel kleiner, unabhängiger Entwickler viel Platz eingeräumt. Nintendo bekennt sich ganz klar zu Indie-Spielen auf der Switch.**

INTERVIEW: HANDYGAMES

Wir haben mit Christopher Kassulke gesprochen, dem Geschäftsführer von HandyGames. Das deutsche Studio hat am 17. November 2017 *Aces of the Luftwaffe – Squadron* für die Switch veröffentlicht.

N-ZONE: Was hat euch dazu bewogen, Spiele für die Nintendo Switch zu entwickeln beziehungsweise zu portieren?
Christopher Kassulke: Wir haben uns die Hardware frühzeitig angeschaut und enormes Potential gesehen. Einfach „portieren" ist definitiv der falsche Weg, um für die Nintendo Switch zu entwickeln. HandyGames entwickelt Spiele seit knapp 18 Jahren. Und nein, „Handy" steht in unserem Firmenname nicht nur für die Mobiltelefone, sondern für das englische „handlich" und dazu gehört die Switch auf jeden Fall.

N-ZONE: Wie aufwendig, kompliziert oder schwierig ist die Entwicklung für und Arbeit mit der Nintendo Switch?
Christopher Kassulke: Die Kunst, für die Nintendo Switch zu entwickeln, ist nicht ganz trivial, wegen ihren verschiedenen Einsatzmöglichkeiten und den technischen Limitierungen. Hier kennen wir uns halt aus, da wir nicht vom PC oder von einer anderen Konsole „portieren", sondern eben für die Switch extra Versionen bauen und unsere bekannten Brands sowie Spiele eigens für die Konsole entwickeln.

N-ZONE: Ist es sehr aufwendig oder kompliziert, die spezifischen Features der Nintendo Switch zu unterstützen (HD Rumble, Joy-Con-Controller, Dock- und Handheld-Modus und so weiter)?
Christopher Kassulke: Vor allem, wenn wir über Multiplayer reden, ist dies sicherlich eine Herausforderung. Die vielen verschiedenen Features und Game-Modi müssen sinnvoll integriert werden. Denn nichts ist nerviger als ein dummer Port und sinnlose Implementierung dieser Features.

N-ZONE: Wie schwierig ist die Arbeit mit der Switch im Vergleich zu PS4, Xbox One, PC und Smartphone/Tablet?
Christopher Kassulke: Es ist eine eigene Plattform mit eigenen Stärken und Schwächen. Aber wenn man diese kennt, kann man sie auch Gamedesign-technisch nutzen.

N-ZONE: Seht ihr die Nintendo Switch als große Chance für kleinere und Indie-Entwickler?
Christopher Kassulke: Ich glaube, jede offene Plattform ist eine Chance für innovative und qualitativ hochwertige Spiele. Das Wichtigste ist doch, dass ein Spiel Spaß macht, egal ob es von einem Indie-Entwickler oder einem etablierten Publisher kommt. Als Kunde mag ich gute Spiele und nicht, wer es entwickelt hat.

N-ZONE: Versprecht ihr euch von euren Spielen auf der Switch einen großen finanziellen Erfolg oder geht es mehr darum, auch auf der aktuellen Nintendo-Plattform mit eurer Marke und euren Spielen präsent zu sein?
Christopher Kassulke: Klar müssen unsere Spiele auf der Nintendo-Switch-Plattform erfolgreich sein. Nur, wenn wir eine Möglichkeit haben, uns zu refinanzieren, wird es weitere Spiele geben. Auch unsere Rechnungen und Gehälter als Entwickler müssen bezahlt werden.

N-ZONE: Wie stark empfindet ihr die Konkurrenz durch andere Indie-Entwickler auf der Switch (in den letzten Wochen erschienen teilweise bis zu 20 Indie-Titel pro Woche für die Konsole)?
Christopher Kassulke: Ich bin selbst Switch-Spieler und freue mich auf neuen frischen Content! Der Markt ist noch jung und auch noch nicht so überlaufen wie Steam, iTunes oder Google Play; somit sehe ich hier noch deutliches Potenzial, vor allem in einigen Genres, die bisher noch leer ausgingen! Wir werden da ganz viel rausbringen, mit viel Liebe und vor allem eben für die Plattform entwickelt.

N-ZONE: Falls ihr schon Erfahrungen mit den Qualitätstests von Nintendo gemacht habt: Wie streng ist Nintendo bei der Qualitätskontrolle, bevor ein Spiel veröffentlicht werden darf?
Christopher Kassulke: Dazu darf ich leider nichts sagen. Aber ich kann sagen, es gibt eine. ;-)

N-ZONE: Habt ihr selbst schon Feedback irgendeiner Art zu euren Spielen für die Switch von Nintendo bekommen?
Christopher Kassulke: Natürlich stehen wir im engen Kontakt, auch mit Nintendo; und ich kann so viel verraten: Jeder, der bisher gespielt hat, findet es genial.

N-ZONE: Seht ihr die Switch als die aktuell beste Plattform für Indie-Spiele?
Christopher Kassulke: Als Nintendo-Magazin wollt ihr das jetzt bestimmt hören, aber dazu gibt es bisher zu wenige Erfolgsgeschichten. Ich denke, die Switch muss sich in den nächsten Monaten beziehungsweise Jahren ‚beweisen'. Also fragt mich am besten nächstes Jahr zu der gleichen Zeit noch einmal. Aber wir sehen das Potenzial, dass die Switch eine Plattform für jegliche Spieleentwickler werden kann, die langfristig mit ihren Produkten Geld verdienen möchten.

Unseren Test zum ersten Switch-Spiele von HandyGames lest ihr auf Seite 67. Das deutsche Entwicklerstudio will 2018 zahlreiche Spiele für die Konsole veröffentlichen.

INTERVIEW: VECTOR UNIT

Wir haben mit Matt Small gesprochen, dem CEO und Creative Director von Vector Unit. Das kalifornische Studio hat am 14. September 2017 *Beach Buggy Racing* für die Switch veröffentlicht.

Vector Unit veröffentlichte in der Vergangenheit schon Spiele für alle möglichen Plattformen, mit *Beach Buggy Racing* im September auch erstmals für die Switch.

N-ZONE: Was hat euch dazu gebracht, Spiele für die Switch zu entwickeln?
Matt Small: Wir sind schon immer große Nintendo-Fans und wollten deswegen auch schon lange ein Spiel für eine Nintendo-Konsole entwickeln. Da unser Team aber sehr klein ist (aktuell nur vier Vollzeit-Mitarbeiter) und wir für unsere Spiele eine eigene Engine verwenden, ist es für uns aus technischer Sicht ein sehr großer Aufwand, ein bereits bestehendes Spiel auf eine neue Plattform zu bringen. Wir haben schon länger auf eine Nintendo-Konsole gewartet, die zu unserer Engine passt, und mit der Switch war es dann endlich soweit.

N-ZONE: Wie aufwendig beziehungsweise schwierig ist es, für die Switch zu entwickeln?
Matt Small: Tatsächlich ist es relativ einfach. Aus technischer Sicht ist die Switch anderen Plattformen sehr ähnlich, mit denen wir arbeiten. Daher hat es auch nur etwa eine Woche gebraucht, um *Beach Buggy Racing* auf einer Entwickler-Switch zum Laufen zu bringen. Auch die Entwickler-Werkzeuge, die Nintendo entwickelt hat, sind sehr gut. Unser Programmierer Ralf ist von den Werkzeugen sehr angetan.

N-ZONE: Ist es kompliziert, die technischen Features der Switch, wie HD-Vibration oder Joy-Con, zu unterstützen?
Matt Small: Wir haben schon einige Erfahrungen mit verschiedenen Controller-Typen, deswegen war es für uns nicht so schwer, mit Joy-Con oder verschiedenen Modi (TV, Tisch, Handheld) zu arbeiten. Wir haben die Touchscreen-Unterstützung zunächst außer Acht gelassen, um die Entwicklung zu beschleunigen, aber in Zukunft wollen wir das noch nachholen. HD-Vibration unterstützt das Spiel nur in einer simplen Variante; um das volle Potential dieses Features auszunutzen, braucht es meiner Meinung nach deutlich mehr Zeit.

N-ZONE: Wie schwierig ist die Entwicklung für die Switch im Vergleich zu anderen Plattformen wie Playstation, Xbox, PC oder Smartphone und Tablet?
Matt Small: Da wir *Beach Buggy Racing* von Smartphones über Xbox One bis hin zur Playstation 4 schon auf alle möglichen Plattformen gebracht haben, war es für uns kein Problem, das Spiel auch auf der Switch optimal zum Laufen zu bringen. Am ehesten lässt sich die Switch mit super-high-end „Mobil"-Konsolen vergleichen, wie beispielsweise Nvidia Shield TV; man kann mit der Switch-Hardware aber wesentlich direkter arbeiten und deswegen viel mehr damit machen.

N-ZONE: Wie gut unterstützt Nintendo Indie-Entwickler bei Fragen oder Problemen während der Entwicklung eines Spiels für die Switch?
Matt Small: Sehr gut! Sie erwarten von den Entwickler-Teams eine gewisse Erfahrung bei der Entwicklung von Konsolenspielen; wenn du also hauptsächlich von Mobil- oder PC-Spielen kommst, musst du erstmal einiges lernen.

N-ZONE: Seht ihr in der Nintendo Switch eine große Chance für Indie-Entwickler?
Matt Small: Solange die Zahl der verfügbaren Titel im eShop noch überschaubar ist, hat man gute Chancen, einen großen Erfolg zu landen. Das ändert sich aber sicher schnell, da so viele neue Indie-Titel erscheinen. Ich denke, in etwa einem Jahr ist die Konkurrenz ähnlich groß und hartnäckig wie im App Store von Apple oder bei Steam.

N-ZONE: Denkt ihr, ihr könnt mit Spielen für die Switch viel Geld verdienen?
Matt Small: Aktuell halten wir uns mit unseren Erwartungen zurück und schauen, wie die Weihnachtszeit verläuft.

N-ZONE: Da mittlerweile jede Woche sehr viele Indie-Titel für die Switch erscheinen: Wie hart ist der Konkurrenz-Kampf der Indie-Entwickler im eShop der Konsole?
Matt Small: Es wird tatsächlich immer schwieriger, im eShop entdeckt zu werden. Das ist auf diesen recht offenen Plattformen aber üblich. Um trotzdem entdeckt zu werden, muss man mit seinen Spielen entweder Nischen-Genres bedienen oder einen bekannten Namen haben.

N-ZONE: Wie streng ist Nintendo bei den Qualitätstests im Vorfeld des Release eines Spiels?
Matt Small: Sie sind sehr anspruchsvoll. Das Verfahren ist ziemlich gut, aber es hat bei *Beach Buggy Racing* länger gedauert, als wir zunächst dachten. Das Spiel wurde insgesamt fast drei Monate lang getestet, dabei hatte es dann gar nicht mal so viele Bugs. Mein Tipp für alle Indie-Entwickler lautet daher: Stellt euch das schlimmst-mögliche Szenario vor und verdoppelt es. Und gebt kein Veröffentlichungsdatum an, solange die Qualitätskontrolle noch nicht abgeschlossen ist.

N-ZONE: Denkt ihr, die Switch ist aktuell eine der besten Plattformen für Indie-Entwickler?
Matt Small: Ich denke, es ist eine der besten Möglichkeiten für Entwickler, Erfahrungen mit Konsolenspielen zu sammeln. Es kommt auch darauf an, wie offen die Switch-Spieler gegenüber Indie-Titeln sind. Unserer Erfahrung nach ist keine Konsole oder Plattform eine sichere Goldgrube für Indie-Entwickler. Es empfiehlt sich für Indie-Entwickler nach wie vor, auf so vielen Plattformen wie möglich präsent zu sein, um Erfolge zu erzielen. Die Switch ist eine tolle Plattform, um damit anzufangen.

kurzem am 01. Dezember 2017 erschienen (Test in diesem Heft ab Seite 42); *Aces of the Luftwaffe: Squadron* von HandyGames erschien am 17. November 2017 (Test in diesem Heft auf Seite 67). Sowohl Kassulke als auch Geffroy und Small bestätigen, was in diversen News schon länger durch die Branche geistert: Nintendo unterstützt kleine Entwickler gut und umfangreich, der Entwicklungsprozess für die Konsole ist nicht allzu komplex und komplizierte Verfahren wie zu Wii-U- und 3DS-Zeiten gehören größtenteils der Vergangenheit an. „Sehr gut" findet zum Beispiel Matt Small den Support durch Nintendo. Weitere Infos aus erster Hand findet ihr wie bereits erwähnt in den Extra-Kästen mit den Interviews.

Auch David D'Angelo von Yacht Club Games (*Shovel Knight*) bestätigt in einem Interview die sehr einfache Entwicklung für die Switch und die Verwendung eines modernen SDK (Software Development Kit). Die Entwicklung sei deutlich simpler als für Wii U und 3DS, zudem besitze die Switch eine ordentliche Rechenleistung. Vereinfacht würde die Entwicklung für die Konsole auch durch die Ähnlichkeit der Switch-Hardware mit der Hardware von PCs. Phil Duncan von Ghost Town Games (*Overcooked: Special Edition*) äußerte sich ähnlich. Er betonte zudem die umfangreichen Möglichkeiten des lokalen Multiplayers und das Potenzial der HD-Vibration als große Vorteile der Plattform. Takehisa Matsuda (Director von *Disgea 5 Complete*) lobte den recht simplen Portierungsprozess und die gute Unterstützung durch Nintendo. Adam Creighton von Panic Button (*Doom* und *Rocket League*) unterstrich in der Vergangenheit die deutlich verbesserten Entwicklerwerkzeuge im Vergleich zu Wii U und 3DS und die enorme Erleichterung der Entwicklungsarbeit durch Visual Studio. Es scheint also, als würde Nintendo mit der Switch wirklich alles richtig machen und alle wären zufrieden und glücklich. Aber stimmt das auch?

Nicht nur sind Indie-Spiele auf der Switch in großer Zahl vertreten, sie werden von Nintendo auch eigens und aufwendig beworben. Erinnert ihr euch beispielsweise an die spezielle Nintendo-Direct-Ausgabe unter dem Namen „Nindies Showcase"? In einem fast 20 Minuten langen Video stellte Nintendo in typischer Direct-Aufmachung zahlreiche Indie-Titel vor. Damit liefert Big N einen wichtigen Beitrag in Form von kostenloser Werbung mit großer Reichweite, um Indie-Titel bekannter zu machen.

Noch viel zu tun

Ein großes Problem ergibt sich tatsächlich gerade daraus, dass die Entwicklung für die Switch simpel und erfolgsversprechend ist und deswegen mittlerweile sehr viele Titel für die Konsole erscheinen; und dieses Problem wird immer deutlicher: Der eShop braucht mehr Funktionen, um tolle Spiele nicht innerhalb kürzester Zeit in einem gigantischen Meer aus Titeln untergehen zu lassen. Klar, mit einem wachsenden Angebot wird es schon einmal prinzipiell schwerer, aus der Masse herauszustechen und große Absatzzahlen zu erzielen als in einem kleinen und überschaubaren Markt wie in der Zeit nach Release der Switch. Grundsätzlich muss Nintendo aber der zunehmenden Unübersichtlichkeit im eShop entgegen wirken, beispielsweise durch neue Kategorien, mehr Suchoptionen oder Spiele im Fokus. Ansonsten versinken tolle Indie-Titel, die nicht als Retail-Version im Handel stehen und ohnehin jede Menge Aufmerksamkeit bekommen, schon nach kurzer Zeit in den Untiefen des immer größer werdenden eShop.

Abgesehen davon besitzt Nintendos Online-Vertriebsplattform auch weiterhin großes Potenzial für große und kleine Entwickler. Somit können auch Spiele, die auf anderen Plattformen (aus welchen Gründen auch immer) gefloppt sind, auf der Switch dennoch zu einem Erfolg werden. Entwickler müssen in Zukunft aber immer mehr lernen und wissen, wie sie mit den Besonderheiten der Plattform umgehen müssen, um dieses Ziel auch weiterhin zu erreichen und gute Verkaufszahlen zu erzielen. Verbessert Nintendo dann noch den Funktionsumfang und die Nutzbarkeit des eShop, bietet die Switch auch in Zukunft jede Menge Potenzial für die Indie-Entwickler rund um den Globus. Und das kommt zuletzt ja auch allen Switch-Spielern zugute, die sich über ein breites Angebot an unterschiedlichen und tollen Spielen freuen können.

Johannes Gehrling

SUPER MARIO ODYSSEY ALLE POWER-MONDE

TEIL 2

Und weiter geht's! Auch im zweiten Teil unseres Guides geben wir euch hilfreiche Tipps und Tricks sowie natürlich die Positionen der versteckten Power-Monde mit auf den Weg.

Wie bereits bei den vorangegangenen Königreichen gibt es auch hier Monde, die erst ab einem bestimmten Zeitpunkt erreichbar sind. Wesentliche Ereignisse sind zum Beispiel der Abschluss der gebietsspezifischen Missionen, der Sieg über Bowser oder die Aktivierung eines Mondquaders. Wir legen euch also ans Herz, erst die Hauptstory abzuschließen, bevor ihr euch auf die langwierige Mondsuche begebt. Danach steht dem Sammelspaß aber nichts mehr im Weg – immerhin warten inklusive Multimonde ganze 866 Monde auf euch! Wer allerdings den Zähler der Odyssey auf das Maximum von 999 Power-Monden ausreizen möchte, kann sich an den unerschöpflichen Vorräten der Crazy Cap Shops bedienen.

Seeland

1. Mond

Ein Sieg über den Broodal-Boss auf den Aquagrund-Terrassen bringt euch einen heiß begehrten Multimond ein.

2. Mond

Schnappt euch diesen Mond vom Rücken des Dorries in den Tiefen des Sees Legant.

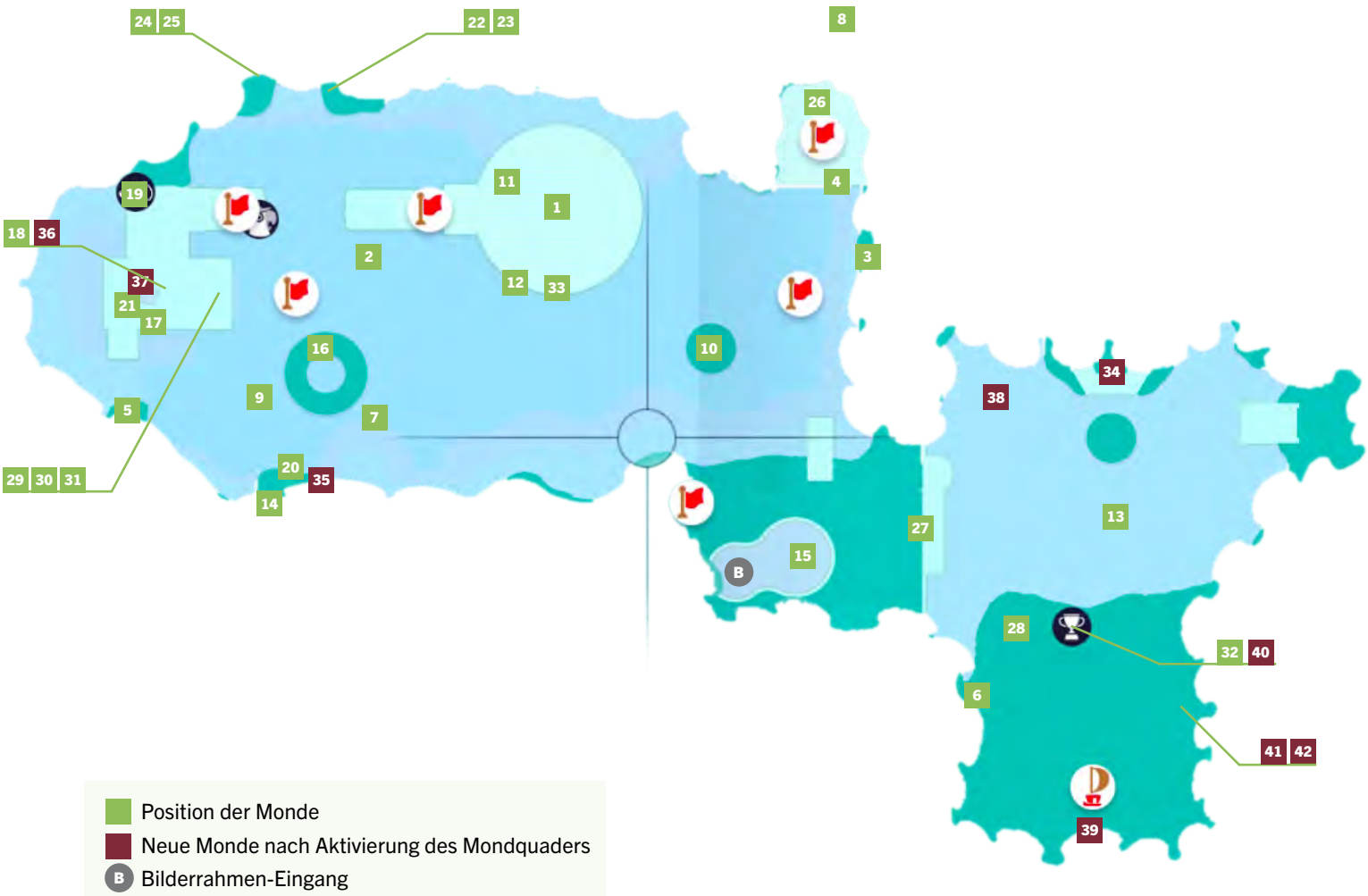
3. Mond

Mond Nr. 3 befindet sich in einer der Nischen über dem Unterwasser-Eingang im Osten des Sees.

4. Mond

Erklimmt nach dem Bosskampf die reparierte Treppe westlich der Odyssey und lasst Mario von der Blume auf den Vorsprung tragen. Öffnet den Reißverschluss zu einem Gang mit einem Mond.

SEELAND



Position der Monde
Neue Monde nach Aktivierung des Mondquaders
B Bilderrahmen-Eingang

5. Mond
Lasst euch von der Blume an der Wasseroberfläche südlich der Aquagrund-Kuppel zu den drei Kisten wirbeln. Zerstört ihr sie, wird der Mond darin weggeschleudert. Ihr erreicht ihn über die Blumen an der Aquagrund-Terrasse und dem Nordufer des Sees.

6. Mond
Setzt an der funkelnden Stelle am Strand hinter der Odyssey eine Stampfattacke ein.

7. Mond
Südöstlich der Aquagrund-Kuppel findet ihr im Wasser einige Säulen. Führt auf der abgebrochenen eine Stampfattacke aus.

8. Mond
Lasst euch von der Blume am gegenüberliegenden Ufer der Odyssey nach oben tragen und öffnet den Reißverschluss. Springt hinab und taucht bis auf den Grund. Haltet euch an der Weggabelung rechts und öffnet die Schatztruhe.

9. Mond
Im Erdgeschoss der Aquagrund-Kuppel findet ihr einen leeren Blumentopf. Der dazugehörige Samen versteckt sich am Anfang des stacheligen Ganges, der bei eurem ersten Besuch den einzigen Zugang zum See Legant bildete.

10. Mond
Westlich des Unterwasser-Eingangs wartet auf der kleinen Insel eine Vogelscheuche auf euch.

11. Mond
Bei den Aquagrund-Terrassen befindet sich auf dem ehemaligen Bosskampfplatz eine Vogelscheuchen-Aufgabe. Erklimmt die hohen Blöcke mit einem Rückwärtssalto (ZL + B).

12. Mond
Im See Legant verstecken sich Mondstücke. Betretet das Gebiet vom Unterwasser-Eingang aus und ihr seht zwei der Teile direkt vor euch. Ein anderes befindet sich in der kleinen Glaskuppel im Süden des Sees und noch eines hinter einem Gitter gegenüber des Eingangs zur Aquagrund-Kuppel. Das letzte Teil wird von Seetang-Monstern bewacht, die sich hinter Kisten im Norden der Unterwasserwelt eingenistet haben.

13. Mond
Im Wasser nördlich der Odyssey findet ihr eine Noten-Aufgabe.

14. Mond
Schlüpft durch die Pixelröhre am Südufer des Sees Legant und absolviert die Noten-Aufgabe.

15. Mond
Nach eurem Sieg über den Broodal gelangt ihr über die Treppe westlich der Odyssey zu einem Teich. Angelt mit Lakitu den größten Fisch.

16. Mond
Westlich der Insel von Mond Nr. 10 erkennt ihr auf eurer Karte einen Ring. Dort befindet sich eine Schnixe, die Fische liebt. Capert einen Cheep-Cheep und schwimmt zu ihr.

17. Mond
Hinter einer versteckten Tür in der zweiten Nische von rechts im Erdgeschoss des Aquagrundes findet ihr eine Schnixe, die euch einen Mond schenkt.

18. Mond: Wer sich einen Cheep-Cheep zunutze macht, um Kapitän Toad in der Tiefe zu besuchen, setzt seine Lebensenergie nicht aufs Spiel.

18. Mond
Findet Kapitän Toad, indem ihr in dem Loch im Erdgeschoss der Aquagrund-Kuppel bis ganz nach unten taucht. Achtung: Das Loch ist so tief, dass Mario die Luft ausgehen wird. Stellt also sicher, dass seine Lebensanzeige komplett gefüllt ist, oder taucht in Gestalt eines Cheep-Cheeps hinab.

19. Mond
Diesen Mond findet ihr im Crazy Cap Shop in der zweiten Ebene der Aquagrund-Kuppel.

20. Mond
Tretet nach dem Broodal-Bosskampf durch die Tür in der kleinen Kuppel im Süden des Sees Legant. Um drinnen das Mauerstück in seine richtige Position zu bringen, müsst ihr es folgendermaßen bewegen: eins vor, ganz nach rechts, eins nach hinten, ganz nach links, eins nach vorne, eins rechts, zwei nach hinten.

21. Mond
Südlich des Crazy Cap Shops findet ihr eine verschlossene Tür. Ihr werdet nur eingelassen, wenn Mario badetaugliche Kleidung trägt. Sowohl das Schwimmer-Outfit als auch die Punkteshorts funktionieren. Drinnen lasst ihr Cappy an dem Schnixenkleid-Ständer kreiseln.

22. & 23. Mond
Über den Reißverschluss im Wasser nördlich der Aquagrund-Kuppel gelangt ihr zu einer versteckten Tür. Den 22. Mond bekommt ihr, wenn ihr euch drinnen den Schlüssel von dem Plateau mit den vielen Mini-Gumbas holt. Vom T-förmigen Wandstück aus gelangt ihr außerdem zu Mond Nr. 23, indem ihr Cappy über den Abgrund werft und dadurch versteckte Blöcke erscheinen lasst. Öffnet hier zuerst den großen Reißverschluss, bevor ihr den kleinen in Angriff nehmt.

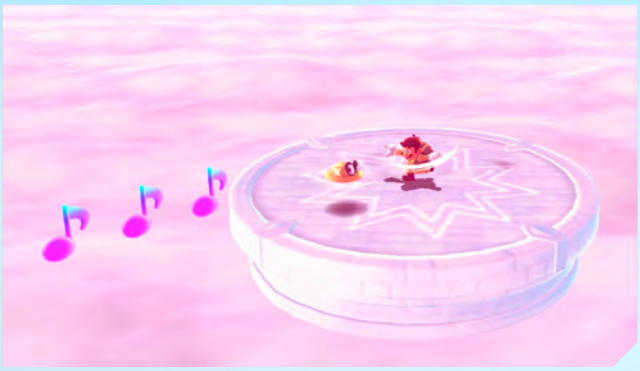
24. & 25. Mond
Geht den gleichen Weg, den ihr genutzt habt, um Mond Nr. 5 von dem Plateau zu holen, lasst Mario aber von der letzten Blume zu der Tür tragen. Durchquert den Raum, bis ihr zu den beiden beweglichen Wänden kommt. Hangelt euch rechts entlang an den Fuzzys vorbei, bis ihr zu der großen orangenen Wand gelangt. Schlängelt euch um die Stachelwesen, während die Fläche nach oben fährt. Stellt euch anschließend oben auf die Kante der orangenen Wand, damit sie euch noch weiter nach oben bringt. Von dort aus gelangt ihr zu einer Truhe mit Mond Nr. 25. Springt hinab und ihr findet am Ausgang den 24. Mond.

26. Mond
Diesen Mond erreicht ihr nur über den Bilderrahmen-Eingang eines anderen Königreiches.

27. Mond
Den Weg zu Mond Nr. 27 offenbart euch ein Kunsträtsel, das ihr nach eurem Sieg über die Broodals an der Treppe westlich der Odyssey findet und euch ins Kaskadenland führt. Stellt euch dort zwischen Onkel Amiibo und den ersten Stein und setzt eine Stampfattacke ein.

28. Mond
Capert das Teleskop in der Nähe der Odyssey und sucht anschließend den Himmel nach einem fliegenden Taxi ab.

20. Mond: Wirklich nicht ganz einfach, dieses Mauer-Rätsel! Schritt für Schritt ist aber auch das kein Problem und ihr habt flugs euren Mond in der Tasche.



6. Mond: Ihr müsst die Noten aus der Luft fischen, während Mario sich im freien Fall befindet. Ein nicht ganz leichtes Unterfangen, mit etwas Übung aber machbar.

29. bis 31. Mond

Nach dem Broodal-Bosskampf befinden sich auf dem Dach der Aquagrund-Kuppel die drei Legant-Schwestern. Jede von ihnen will ein anderes Kostüm sehen (Astronaut, Pirat und Cowboy) und gibt euch als Belohnung einen Mond.

32. Mond

Gewinnt nördlich der Odyssey das Standardrennen im Koopa-Freerunning. Es führt euch durch den stacheligen Wassertunnel über den Aquagrund auf den Bosskampfplatz. Beim Schwimmen könnt ihr Zeit gewinnen, indem ihr mit ZL + Y kräftigere Züge macht.

33. Mond

Prinzessin Peach besichtigt die Aquagrund-Terrassen. Besucht sie dort und sie schenkt euch einen Mond.

Nach dem Mondquader

34. Mond

Nördlich der Odyssey versteckt sich hinter dem Schleusentor ein Mond. Ihr kommt an ihn heran, indem ihr euch von der Blume nach oben tragen lasst und dort den Reißverschluss öffnet.

35. Mond

Lasst euch von der Blume, die euch zu der Röhre von Mond Nr. 14 gebracht hat, zu dem schwebenden Mond wirbeln.

36. Mond

Diesen Mond findet ihr gegenüber von Kapitän Toad in den Tiefen unter dem Aquagrund (siehe 18. Mond).

37. Mond

Setzt auf der funkelnden Säule über dem Aquagrund-Aufzug eine Stampfattacke ein.

38. Mond

Westlich des Schleusentors (siehe 34. Mond) sitzt ein funkelnder Vogel. Wenn ihr ihn beim ersten Versuch nicht trefft, flieht der Piepmatz und fliegt in kleinen Bahnen über das Wasser. Springt im richtigen Moment vom Dach des Schleusentors herab, um ihn zu erwischen.

39. Mond

Capert am Angelteich westlich der Odyssey einen Gumba und stellt euch auf den unteren Treppenabsatz. Mit einem hohen Sprung (Steuereinheit schütteln) gelangt ihr bis zu der Schnixe und landet nicht im gefährlichen Nass. Stattet nun Gumbette hinter eurem Flugschiff einen Besuch ab.

40. Mond

Habt ihr beim Koopa-Freerunning das Standardrennen gewonnen, könnt ihr am Expertenrennen teilnehmen. Nutzt die gleiche Strategie wie zuvor.

41. & 42. Mond

Östlich der Odyssey ist eine eckige Röhre aus dem Boden gewachsen. Capert drinnen einen Frosch und weicht den Giftwellen aus, während ihr über die Plattformen springt. Am Ausgang findet ihr schließlich Mond Nr. 40. Beweist ihr außerdem euren Mut und folgt dem Pfad tiefer in die Giftwogen, erreicht ihr einen Schlüssel, der euch Mond Nr. 41 beschert.

Bilderrahmen

Den Bilderrahmen findet ihr am Grund des Angelteichs westlich der Odyssey.

Wolkenland

1. Mond

Durch die Röhre im Zentrum des Platzes gelangt ihr zum Gesichterpuzzle. Löst die Herausforderung und ihr erhaltet einen Mond.

2. Mond

Trefft Prinzessin Peach im Norden des großen Plateaus und sie überreicht euch einen Mond.

Nach dem Mondquader

3. Mond

Achtet auf der südöstlichen Anhöhe des Bosskampfplatzes auf die Vibration und setzt dort eine Stampfattacke ein.

4. Mond

Begebt euch mithilfe der Wolkenfelder auf das kleine Plateau im Westen und setzt eine Stampfattacke ein, um es in die Luft zu befördern. Von hier oben gelangt ihr über viele weitere Wolkenfelder zu dem Mond, der über dem Platz schwebt.

5. Mond

Begebt euch nach Norden und holt euch den Schlüssel, damit ihr den 5. Mond erlangt.

6. Mond

Tretet auf die kleine Fläche im Osten und katapultiert euch wie bei Mond Nr. 4 nach oben. Sammelt hier den Notenschlüssel und anschließend alle Noten mit gut gezielten Mützenwürfen ein.

7. Mond

Beim Gesichterpuzzle in der grünen Röhre ist ein neuer Mond verfügbar.

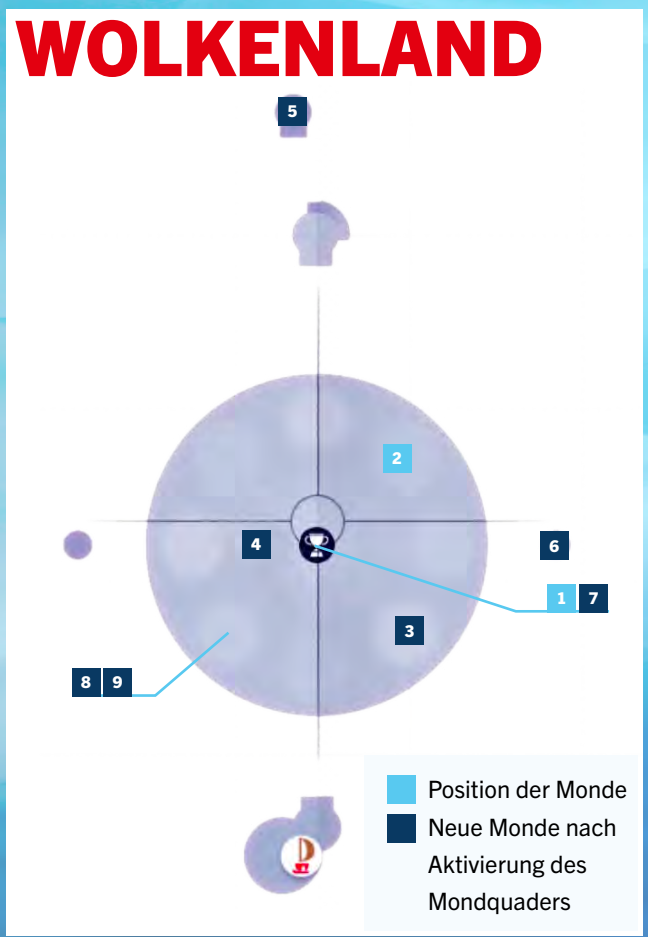
8. & 9. Mond

Im Südwesten des zentralen Platzes ist eine silberne Röhre aufgetaucht. Sammelt alle Mondstücke ein, um den 8. Mond zu erhalten. Den anderen Mond erlangt ihr, wenn ihr in dem Raum mit der Lava die grüne Röhre betretet.

Verlorenes Land

1. Mond

Erklimmt den Sumpfhügel und gelangt von dort aus zu den



Propellersäulen im Zentrum des Gebietes. Auf der westlichen schwebt Mond Nr. 1.

2. Mond
Im Nordwesten der Insel befindet sich ein kleiner Absatz, auf dem ein Mond schwebt.

3. Mond
Am südlichen Hang des Sumpfhügels ist ein Mond eingesperrt. Um den Eingang zu öffnen, müsst ihr die hohe Ruine vom Sumpfhügel aus betreten und in den Boden stampfen.

4. Mond
Capert den Segelmander auf dem Gipfel der Felsberghöhen und klaubt euch Mond Nr. 4 vom Baum im Sumpf nördlich des Gebirges.

5. & 6. Mond
Geht in Richtung Sumpfhügel, haltet euch aber bei den beiden gelben Ruinen links und geht unter den Propellersäulen hindurch. Biegt am zweiten Tropen-Wiggler links ab und schlüpft in die Pixelröhre hinter der Tür, um das Wandgemälde mit dem 6. Mond zu betreten. Zurück in der 3D-Welt, gelangt ihr über die Plattformen zum 5. Mond.

7. Mond
In der linken der vier Säulen, mit denen ihr auf die Sumpfhügel gelangt, versteckt sich in einer Nische ein Mond.

8. Mond
Mond Nr. 8 schwebt über einer Palme auf dem Gipfel der Felsberghöhen. Schnappt ihn euch mit einem Handstandsalto.

9. Mond
Überquert vom Sumpfhügel kommend die Propellersäule in Richtung Süden und geht an den beiden Schnappäfern vorbei. Führt nun an der funkelnden Stelle eine Stampfattacke aus.

10. Mond
Begebt euch über den Sumpfhügel auf die östliche Propellersäule und setzt in der Mitte eine Stampfattacke ein.

11. Mond
Positioniert euch östlich des Sumpfhügels zwischen einem Schnappäfer und dem funkelnden Stein, bewerft das Krabbeltier mit Cappy und weicht seinem anschließenden Angriff aus, damit es den Mond freilegt.

12. Mond
Stellt euch an die Westkante der Felsberghöhen und springt auf das Plateau mit dem Toad hinab. Duckt euch und schleicht den schmalen Pfad entlang zu dem großen Schmetterling, ohne ihn aufzuscheuchen. Seid ihr ihm nahe genug, bewerft ihr ihn mit Marios Mütze.

13. Mond
Auf der östlichen Propellersäule treibt sich ein Kaninchen herum. Macht euch bei der Jagd nach ihm die Wendigkeit eines Tropen-Wigglers zunutze.

14. Mond
Neben der Röhre von Mond Nr. 34 und 35 ist der Eingang zu einer Höhle verborgen. Lasst im Inneren alle Blumen erblühen, indem ihr Cappy schnell genug darüber werft.

15. Mond
Um diesen Mond zu erhalten, müsst ihr die fünf Mondstücke im Sumpf einsammeln. Capert hierzu einen Tropen-Wiggler und hangelt euch von Baumstumpf zu Baumstumpf über das Gift. Eines der Stücke verbirgt sich in dem Baum an dem Sumpfwasserfall.

16. Mond
Dieser Mond versteckt sich unter der Brücke, die den Dschungel im Süden mit dem Sumpf verbindet. Ihr erreicht ihn mithilfe eines Tropen-Wigglers.

17. Mond
Begebt euch in Gestalt eines Tropen-Wigglers zur Odyssey und springt den Abhang südwestlich des Flugschiffes hinab. Streckt dort euren Ziehharmonika-Wurm, um den Schlüssel in der Nische zu erwischen.

18. Mond
Schnappt euch den Segelmander am Gipfel der Felsberghöhen und gleitet mit ihm zu der kleinen Insel im Südwesten. Sammelt dort den 18. Mond einfach vom Boden auf.

19. Mond
Begebt euch auf das Plateau östlich des Sumpfhügels und positioniert euch am Südhang so, dass ihr zwischen dem Käfig mit dem Mond und einem Schnappäfer steht. Bewerft ihn mit Cappy und weicht dem Angriff des Krabbeltieres aus, damit es den Käfig zertrümmert.

20. Mond
Capert einen der Tropen-Wiggler unter den Propellersäulen und überquert den Sumpf gen Norden. Östlich des Baumstumpfes mit den zwei Fuzzy-Gruppen befindet sich ein weiterer Stumpf. Von hier aus gelangt ihr in eine Höhle an der Nordkante des Sumpfhügels, in der sich Kapitän Toad versteckt.

21. Mond
Kauft diesen Mond im örtlichen Crazy Cap Shop auf dem Gipfel der Felsberghöhen.

22. Mond
Capert das Teleskop neben der Odyssey und sucht den Himmel nach einem fliegenden Taxi ab.

23. Mond
Ein Chapeau auf einer Mauer im Nordosten der Insel möchte einen Tropen-Wiggler sehen. Capert ein Exemplar auf dem Sumpfhügel und bringt ihn zu dem Hutgeist. Hierfür müsst ihr den Ziehharmonika-Wurm kurzzeitig verlassen, um die gelben Ruinen entsprechend in Position zu bringen.

24. Mond
Gewinnt das Standardrennen beim Koopa-Freerunning neben der Odyssey. Wenn ihr Mario so oft wie möglich rollen lasst, habt ihr bereits gute Chancen. Vermeidet es zusätzlich, die Position der gelben Ruinen zu verändern, da ihr hier nur unnötig Zeit verliert. Nutzt stattdessen den Rückwärtssalto oder das Anrempeln, um die Absätze zu erklimmen. Am meisten Zeit gewinnt ihr aber, wenn ihr die Blockaden nicht von den Schnappäfern zerstören lasst, sondern sie mit einem Mützensprung seitlich umgeht.

25. Mond
Auf dem Gipfel der Felsberghöhen wartet Prinzessin Peach, die euch einen Mond schenkt.

Nach dem Mondquader

26. Mond
Geht von der Odyssey aus nach Norden und sucht unter den Palmen nach einem Mond.

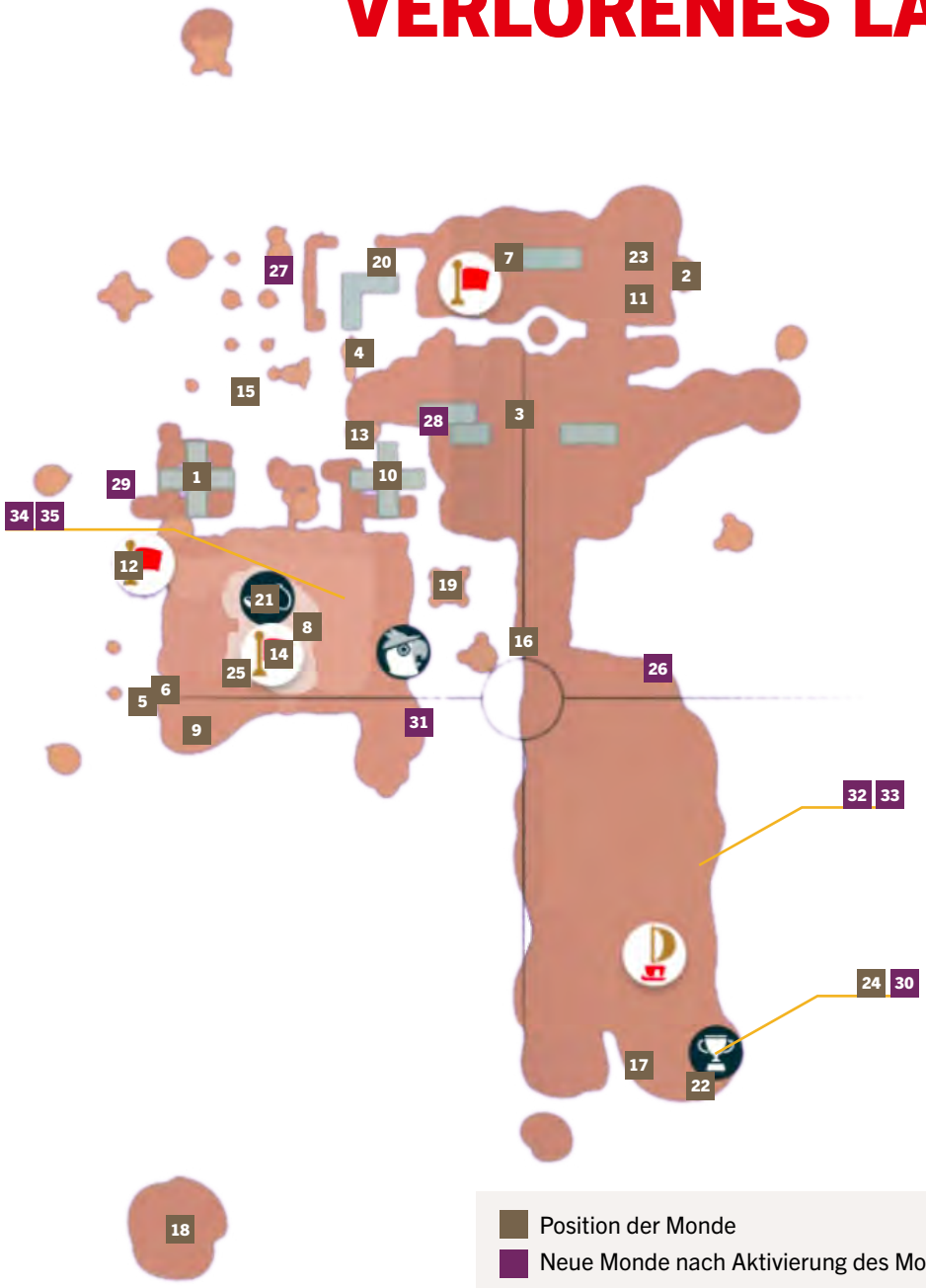
27. Mond
Erklimmt die Sumpfhügel und folgt dem schmalen Pfad an der Nordkante. Springt an der Ecke hinab auf den Baum, über dem der 27. Mond schwebt.

28. Mond
Nutzt bei dem Schnappäfer südlich der Propellersäule die gleiche Strategie wie bei Mond Nr. 19 und lenkt den Krabbler zu dem funkelnden Steinwürfel auf dem Sumpfhügel. Bringt vorher die gelben Ruinen so in Position, dass sie den Weg nicht blockieren.

29. Mond
Stellt euch auf die westliche Propellersäule und capert den Tropen-Wiggler in der Felsnische. Sammelt nun den Notenschlüssel ein und nutzt die Fähigkeiten eures Wirtes, um alle Noten rechtzeitig zu erreichen.

13. Mond: Ganz schön flink, diese kleinen Nager! Wiggler-Mario steht dem aber in nichts nach und macht es euch besonders leicht, den Hasen einzufangen.

VERLORENES LAND



30. Mond

Nach eurem Sieg im Standardrennen (24. Mond) steht das Expertenrennen an. Um zusätzlich Zeit zu gewinnen, erklimmt ihr den Sumpfhügel nicht über die gelben Ruinen, sondern setzt an der südlichsten Stelle der Ostkante eine komplexe Sprungabfolge ein, um auf das Plateau zu gelangen. Führt dazu erst einen Stampfattackensprung aus, stoßt euch von der Wand ab, dreht Mario wieder in die entgegengesetzte Richtung und landet mit einem Anrempeln sicher auf dem Sumpfhügel. Dieses Manöver ist zwar etwas knifflig, spart euch aber genug Zeit, um euch von euren Mitstreitern abzusetzen. Beim Rest der Strecke geht ihr wie beim Standardrennen vor.

31. Mond

Neben dem Schnackehlchen wartet eine Vogelscheuchen-Aufgabe. Springt den erscheinenden Steg mit einem Hechtsprung hinab. Achtet darauf, dass ihr nirgends anstoßt, um keine Zeit zu verlieren. Rollt euch danach zu dem Baum mit dem Mond und klettert hinauf. Schütteln der Steuereinheit erhöht euer Tempo.

32. & 33. Mond

Nördlich der Odyssey ist eine eckige Röhre aufgetaucht. Capert drinnen einen Tropen-Wiggler und schwingt euch über die Baumstämme, bevor das Gift sie wieder verschluckt. Auf dem Weg kommt ihr zu einer Venus-Feuerfalle. Zerstört die Blöcke um sie herum und positioniert euch so, dass die Pflanze ihre Feuerbälle in Richtung der Fackeln abschießt. Brennen beide, erhaltet ihr Mond Nr. 33. Beendet den Parcours und ihr findet am Ausgang den anderen Mond.

34. & 35. Mond

Springt von den Felsberghöhen im Osten auf den Absatz und klettert in die silberne Röhre. Drinnen stibitzt euch Klepto die Mütze vom Kopf. Verfolgt ihr das Federvieh, nimmt es natürlich Reißaus. Stampft also zunächst

20. Mond: Im Verlorenen Land erreicht ihr den diesmal besonders gut versteckten Rückzugsort von Kapitän Toad nur in Gestalt eines Tropen-Wigglers.

die hohe bewegliche Säule links vor euch nach unten. Verjagt Klepto dann von seinem Platz: Er lässt sich auf der Säule nieder, die ihr eben versenkt habt. Nutzt diese Gelegenheit und klettert vorsichtig auf das Gegenstück, um den lästigen Vogel durch den Raum zu katapultieren und Cappy zu befreien. Mit seiner Hilfe gelangt ihr endlich an Mond Nr. 34. Capert anschließend einen der Hotheads in der Lava und schwimmt auf die Rückseite des höchsten blauen Turmes, wo sich der andere Mond versteckt.

Cityland

1. Mond

Diesen Multimond bekommt ihr, wenn ihr den Mechawiggler oben auf dem Rathaus besiegt habt.

2. bis 5. Mond

Bürgermeisterin Pauline bittet euch, eine Band zusammenzutrommeln. Den Schlagzeuger (2. Mond) findet ihr direkt am Rathaus, der Gitarrist (3. Mond) steht auf dem Platz neben der Hauptzufahrt. Den Bassisten (4. Mond) erreicht ihr über das Stromnetz, das die Stadt mit der Insel im Nordosten verbindet, und zum Trompetenspieler (5. Mond) auf dem Dach des dreieckigen Gebäudes gelangt ihr, wenn ihr euch von der Spitze des Gebäudes südlich davon mit einem Elastopfahl auf die andere Seite schnalzt und zudem einen Hechtsprung verwendet.

6. Mond

Capert den großen Gullydeckel südlich des Cafés und besiegt im Inneren die beiden Super-Piranha-Pflanzen am Generator.

7. Mond

Nehmt nach der Befreiung von New Donk City am Festival teil und absolviert den 2D-Parcours. Sprecht am Ende mit Bürgermeisterin Pauline und sie überreicht euch Mond Nr. 7.

8. Mond

Zerstört die Kisten am nördlichen Ende der westlichen Baustelle und holt euch den Mond, der in dem Stahlträger versteckt ist.

9. Mond

Über einem Stahlträger neben dem Heliport auf dem Dach des nordöstlichen Gebäudes schwebt Mond Nr. 9.

10. Mond

In der Stahlträgerkonstruktion am östlichen Stadtrand versteckt sich ein Mond. Ihr erreicht ihn, indem ihr das Gerüst von Norden her betretet und euch mit Wandsprüngen nach oben hangelt.

11. Mond

Nutzt den Generator östlich des Rathauses, um auf die mittlere Ebene zu gelangen. Springt von hier mit einem Anrempeln auf die Dachterrasse im Westen. Hangelt euch dort an den Schlemmerlingen hoch und sammelt den Mond über dem Pool ein, indem ihr den Sonnenschirm als Trampolin benutzt. Alternativ gelangt ihr direkt dorthin, wenn ihr vom Dach des Rathauses springt.

12. Mond

Nutzt den Generator westlich des Heliports, um auf das Dach des Rathauses zu gelangen. Klettert nun über die goldenen Stufen und Pfähle bis auf die Spitze und sammelt den Mond mit einem Handstandsalto ein.

13. Mond

Betretet den Stahlträger neben der Odyssey durch die Öffnung an der Nordseite und holt euch den dort versteckten Mond.

14. Mond

Mond Nr. 14 versteckt sich unter Müllsäcken auf dem Dach des südwestlichsten Gebäudes der Stadt. Ihr gelangt hinauf, indem ihr vom Geländer an der RC-Rennstrecke aus einen Rückwätssalto einsetzt und nach der Feuertreppe greift.

15. Mond

Setzt auf dem Schrottteil des Mechawigglers, das sich auf der Insel von Mond Nr. 4 befindet, eine Stampfattacke ein.

16. Mond

Folgt der Vibration auf der Dachterrasse (siehe 11. Mond) und setzt an der stärksten Stelle eine Stampfattacke ein.

17. Mond

Im Dachgarten westlich des Crazy Cap Shops treibt sich ein Kaninchen herum. Da es von Gebäude zu Gebäude hüpft, ist es diesmal nicht ganz einfach, das Fellknäuel zu erwischen. Trefft es also vorher mit Marios Mütze, um sein Tempo zu verringern, oder erwischt es direkt im Sprung, indem ihr euch mit einem Elastopfahl hinterherschnalzt.

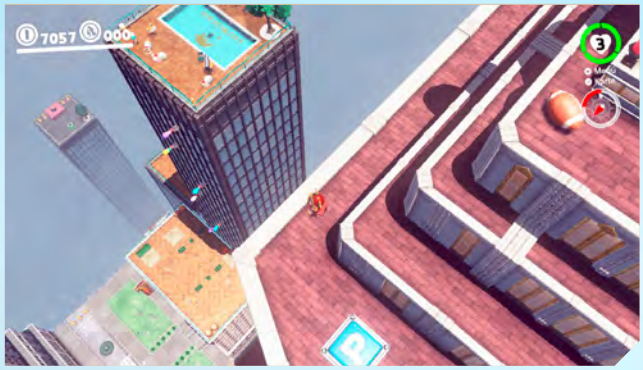
18. Mond

Begebt euch wie für Mond Nr. 12 auf das Dach des Rathauses und stellt euch an die nordöstliche Ecke. Von hier aus seht ihr hoch oben auf einer Säule einen Müllcontainer, in dem sich ein Mond verbirgt. Springt einfach hinüber und setzt auf halber Strecke das Anrempeln ein, um bis dorthin zu gelangen.

19. Mond

Am nördlichen Ende der westlichen Baustelle steht eine Vogelscheuche. Vermeidet es bei der anschließenden Aufgabe durch den Einstz des Anrempelns, auf

28. Mond: Kaum zu glauben, dass die fiesen Schnappäfer bei ihren Angriffen so weite Strecken zurücklegen. Dadurch erweisen sich die lästigen Krabbler jedoch als nützliches Werkzeug bei der Beschaffung des ein oder anderen Mondes.



11. Mond: Ihr erreicht den Swimmingpool entweder von der Dachterrasse aus über die Schlemmerlinge oder indem ihr von der Spitze des Rathauses hinüber springt.

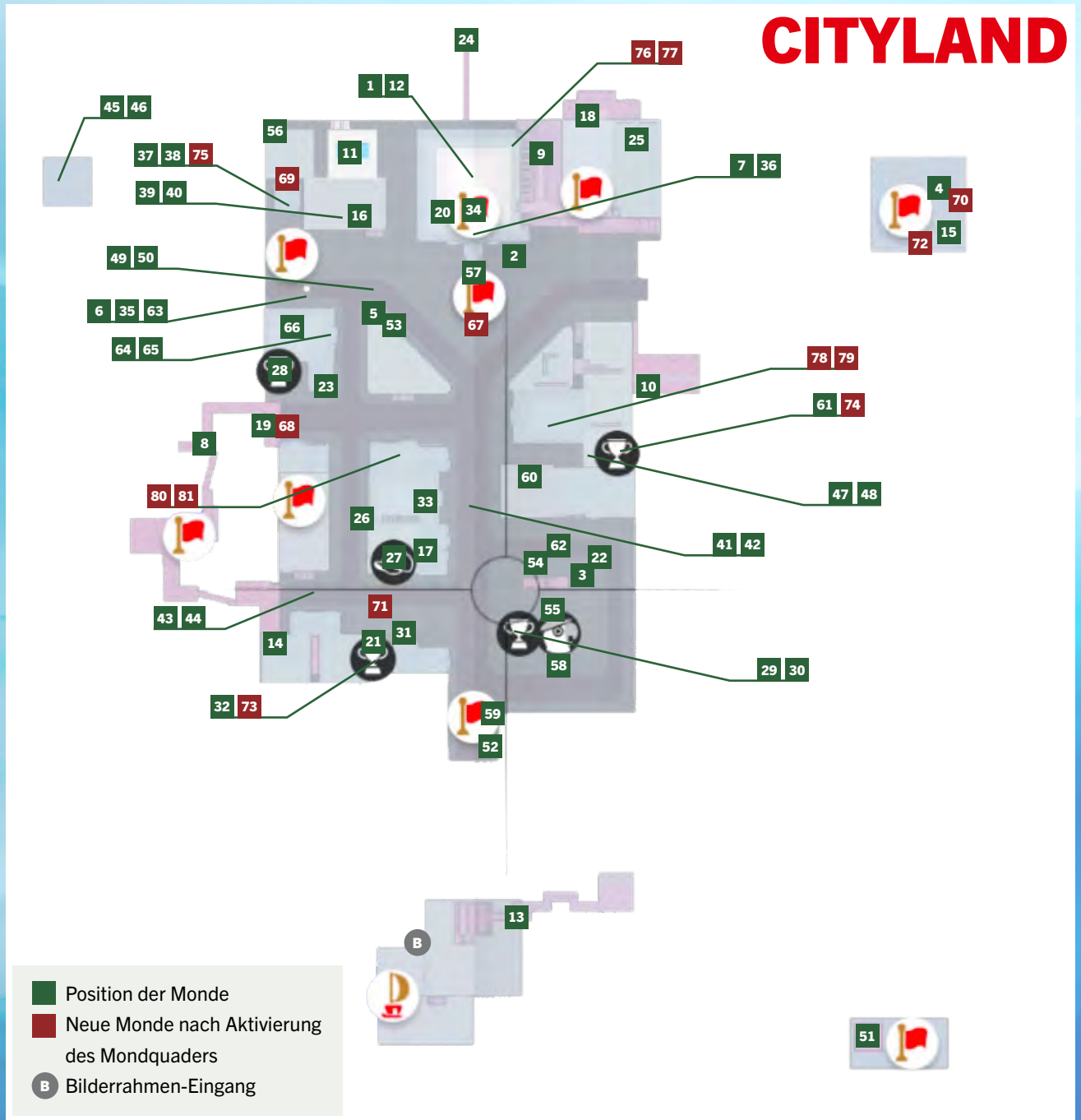
die linke Seite der zweiten Platte zu treten, damit sie nicht in die falsche Richtung kippt und die notwendige Korrekur euch wertvolle Zeit kostet.

20. Mond

Auf dem Dach des Rathauses (siehe 12. Mond) steht ein Roller. Steigt auf und flitzt über den blauen Schalter, der eine Rennstrecke erscheinen lässt. Manövriert über die Strecke und sammelt den Schlüssel ein, damit am Ende der Strecke ein Mond erscheint.

21. bis 23. Mond

Auf dem Platz neben der Hauptzufahrt liegen drei Samen, die ihr in die zugehörigen Töpfe pflanzen müsst. Einer befindet sich direkt auf dem Platz (22. Mond), ein weiterer auf dem Dach des RC-Auto-Wettstreits (21. Mond) und der letzte auf dem Gebäude des Jackpot-Spiels (23. Mond). Um die Samen auf die Häuser zu bekommen, müsst ihr sie von den Holzkisten bzw. dem RC-Käfig aus auf die nahe liegenden Feuertreppen werfen und anschließend



über das Geländer mit einem Rückwärtssalto selbst hinaufspringen. Wenn ihr dabei aber zu lange braucht, verschwindet der Samen und landet wieder an seinem Ursprungsort.

24. Mond

Am Ende des Steges ganz im Norden der Stadt wartet Kapitän Toad, der euch wieder einmal einen Mond schenkt.

25. Mond

Schnappt euch einen Roller, fahrt damit vorsichtig die Stufen an dem Gebäude östlich des Rathauses hinauf und stellt ihn auf dem Parkplatz neben dem New Donker ab.

26. Mond

An der Westseite des Crazy Cap Shops sitzt ein Mann alleine auf einer Bank. Stellt Mario direkt neben ihn, um einen Dialog und einen Mond freizuschalten.

27. Mond

Kauft diesen Mond in der Hauptfiliale des Crazy Cap Shops.

28. Mond

In dem Gebäude südwestlich des Rathauses findet ihr eine Außenstelle des Jackpot-Spiels. Trefft alle vier Mondsymbole.

29. & 30. Mond

Stellt euch der Seilsprung-Prüfung auf dem Platz neben der Hauptzufahrt und landet 30 Sprünge, um den 29. Mond zu erhalten. Um Mond Nr. 30 einzusacken, müsst ihr ganze 100 Sprünge schaffen. Achtet jedoch darauf, den Knopf sanft zu drücken, damit Mario nicht zu hoch hüpft und oben an das Seil stößt. Absolviert ihr die Aufgabe mit einem Roller, umgeht ihr dieses Problem und könnt euch ganz auf den Rhythmus konzentrieren.

31. & 32. Mond

Capert den mützenlosen New Donker, der an der RC-Rennstrecke südlich des Crazy Cap Shops steht, und steuert das Modellauto in den Käfig. Sammelt dort den 31. Mond ein, um daraufhin Einlass zum RC-Auto-Wettstreit innerhalb des Gebäudes zu erhalten. Capert auch dort den Mann mit der Fernsteuerung in

34. Mond: Hangelt ihr euch an den Stangen zu weit unten entlang, ist die Schatztruhe schnell übersehen. Verpasst ihr den Mond deshalb während eurer Jagd auf den Mechawiggler, könnt ihr das Rathaus später einfach erneut betreten.

den Händen und absolviert den Parcours inerhalb des Zeitlimits von 35 Sekunden.

33. Mond

Geht an der Ostseite des Crazy Cap Shops durch die offene Tür und absolviert die Notenaufgabe.

34. Mond

Betretet das Rathaus durch die Tür auf der mittleren Ebene und geht voran, bis ihr zu den gelb-schwarzen Säulen kommt. Hangelt euch an ihnen entlang und haltet euch auf eurem Weg nach oben rechts, um zu einer Schatztruhe mit Mond zu gelangen.

35. Mond

Diesen Mond findet ihr im Inneren des Stromkraftwerkes (siehe 6. Mond). Springt hierzu von der großen Drehplatte vor der Röhre, die zum Generator führt, auf die Plattform rechts.

36. Mond

Nehmt erneut am Festival teil, indem ihr den Mann in der Stadthalle ansprecht. Legt in der Kopfstand-Sequenz die unsichtbaren Blöcke über bzw. unter den vier Fragezeichenblöcken frei und springt von hier in die Röhre zu Mond Nr. 36. Um nach New Donk City zurückzukehren, müsst ihr das Festival abschließen.

37. & 38. Mond

Betretet das kleine Gebäude nördlich des Cafés. Betätigt drinnen den Hebel und setzt über die Köpfe der New Donker weg, um Mond Nr. 37 rechtzeitig zu erreichen. Die Markise hilft euch dabei, den Menschenmassen zu entgehen. Außerdem gelangt ihr von dort aus auf ein Gerüst, das euch zum 38. Mond bringt.

39. & 40. Mond

Besorgt euch im Crazy Cap Shop das Bauarbeiter-Outfit, damit euch der Bauleiter in das Gebäude westlich des Rathauses lässt. Saust im Inneren durch das Stromnetz und verlasst es über dem hohen Bauwerk, um Mond Nr. 40 aus der Holzkiste zu klauben. Für den 39. Mond müsst ihr anschließend die Mondstücke einsammeln, ohne den Fuzzys in die Quere zu kommen.

41. & 42. Mond

Etwas nördlich der Hauptzufahrt steht ein Taxi. Capert es, damit es euch in ein neues Gebiet bringt. Schnappt euch hier einen Shermützler und sammelt alle Mondstücke für Mond Nr. 41 ein. Zerstört auf eurem Weg alles, was euch in die Quere kommt, um keines zu verpassen. Gelangt ihr an die hohe, blau verkleidete Treppe, seht ihr an der Hauswand darüber einen funkelnden Block, den ihr mit einem Geschoss eures Gefährtes zerstört und so an den anderen Mond gelangt.

43. & 44. Mond

Capert den Gullydeckel westlich des Crazy Cap Shops und sammelt in dem daraufhin zugänglichen Nebengebiet die Mondstücke ein, indem ihr euch mithilfe der drehbaren Wände einen Weg bahnt. Den anderen Mond findet ihr, wenn ihr auf das Dach des Glaskastens steigt (per Rückwärtssalto zum Beispiel) und euch an der Rückseite umseht.

36. Mond: Nach Abschluss des Festivals könnt ihr immer wieder daran teilnehmen. Praktisch, um den in dieser Röhre verborgenen Mond einzusacken.

54. Mond: Da dieses flinke Vögelchen immer hoch über dem Boden fliegt, ist es nur schwer zu erwischen. Die federnden Autos sind euch deshalb eine große Hilfe bei der Jagd auf den Piepmatz.

45. & 46. Mond

Schlüpft durch die Röhre, die ihr in dem kleinen Gebäude nördlich des Cafés findet, und startet die Rakete. Hangelt euch in dem neuen Gebiet auf die andere Seite, lasst euch aber von der letzten der beiden auf- und abfahrenden Stangen nach oben tragen und erklimmt das Gerüst durch eine Kombination von Wand- und Stangensprüngen, um Mond Nr. 46 einzusacken. Am Ausgang findet ihr dann den anderen Mond.

47. & 48. Mond

Betretet in der Sackgasse westlich des Koopa-Freerunnings (siehe 61. Mond) die offene Tür. Capert an der ersten Kugelwilli-Station eines der Geschosse und fliegt mit ihm zu dem Müllcontainer hinter euch, in dem sich ein Mond befindet. Am Ende des Parcours wartet schließlich der 48. Mond auf euch.

49. & 50. Mond

Betretet das dreieckige Gebäude durch die Tür an der Nordspitze. Sobald ihr auf den Roller steigt, zerstört ein T-Rex die Wand und macht Jagd auf euch. Da ihr die Kamera nicht bewegen könnt, geben euch die gelben Markierungen auf dem Boden einen Hinweis, wohin ihr fahren müsst. Sie führen euch auch zu den Kisten, auf die ihr mit eurem Roller springen müsst, um Mond Nr. 50 zu erwischen. Den anderen Mond findet ihr am Ende der Strecke.

51. Mond

An diesen Mond gelangt ihr nur über einen Bilderrahmen-Eingang in einem der anderen Königreiche.

52. Mond

Der Brutzteke aus dem Wüstenland hat nach eurem Sieg über Bowser seine Weltreise begonnen, deren erste Station New Donk City ist. Er wartet unmittelbar neben der Hauptzufahrt auf euch. Sprecht ihn dort an und er schenkt euch einen Mond.

53. Mond

An der Nordwand des dreieckigen Gebäudes (siehe 5. Mond) befindet sich ein Kunsträtsel. Ihr gelangt dorthin, indem ihr euch von der Dachkante hinunterfallen lasst und auf dem schmalen Vorsprung landet. Die Lösung des Rätsels befindet sich im Seeland. Begebt euch dort auf die dritte Ebene der Aquagrund-Kuppel und setzt an der auf dem Rätsel markierten Stelle eine Stampfattacke ein.

54. Mond

Um diesen Mond zu erhalten, müsst ihr den Vogel fangen, der im Osten der Stadt seine Runden zieht. Dabei kreist er auch über dem Platz neben der Hauptzufahrt. Wartet hier, bis sich der Flattermann nähert, und nutzt dann eines der Autos als Sprungbrett, um ihn zu erwischen. Besonders gut eignet sich hierfür das parkende Taxi südlich des Platzes.

55. Mond

Capert die großen Buchstaben auf dem Platz neben der Hauptzufahrt und stellt sie in der richtigen Reihenfolge (M-A-R-I-O) auf die grauen Steine.

56. Mond

In der nordwestlichsten Ecke des Stadtgebietes befindet sich ein Mann, der euch einen Mond schenkt, wenn ihr ihm im Clownskostüm (im Crazy Cap Shop kaufen) gegenübertretet.

57. Mond

Nach dem Festival wartet Pauline am Eingang des Rathauses. Sie stellt euch einige Fragen, bei dem ihr euer Wissen über die Bürgermeisterin testen sollt. Die Lösungen findet ihr zusammengefasst im unten stehenden Text. Beantwortet ihr alle Fragen richtig, sagt sie euch, dass sie Geburtstag hat. Bringt ihr die Tasche, die westlich des Heliports steht, und schenkt sie ihr, um endlich Mond Nr. 57 in die Finger zu bekommen.

Die Antworten:

Ihre Vergangenheit ist eng mit einem (uns natürlich wohlbekannten) Gorilla verknüpft. Ihren Job als Bürgermeisterin macht Pauline natürlich fantastisch, ein wenig Entspannung im Wolkenland würde ihr trotzdem gefallen. In ihrer Freizeit geht Pauline gerne spazieren, während sie an freien Tagen eher Singen übt. Ihr liebster Gegenstand ist ihr Hut, ihre Lieblingsmusik Jazz. Kuchen begeistert sie noch mehr als Blumen, ein Talent fürs Reparieren hat sie allerdings eher weniger.

58. Mond

Auf dem Platz neben der Hauptzufahrt steht ein Toad, der eine bestimme Melodie hören will. Wählt aus der Liste „RC-Auto“ aus. Falls ihr den Track nicht finden könnt, erledigt zuerst die RC-Aufgaben (31. und 32. Mond).

59. Mond

Schnappt euch das Teleskop neben der Odyssey und sucht am Himmel zwischen den fliegenden Taxis nach der Sphinx.

60. Mond

Besteigt den Roller auf dem Dach des Rathauses (siehe 12. Mond) und aktiviert den blauen Schalter. Fahrt die Rennstrecke entlang, bis ihr nach Süden in Richtung Odyssey seht. Brettert hier von der Kante und landet auf dem Gebäude mit den beiden Industrieventilatoren. Parkt den Roller dort auf der Fläche neben dem New Donker.

61. Mond

Über den Generator an der Nordseite gelangt ihr auf das Gebäude im Südosten des Rathauses, wo ihr das Standardrennen findet. Um zu gewinnen, führt ihr zunächst auf dem roten Knopf eine Stampfattacke aus und nutzt diesen Pfad, um auf das andere Gebäude zu gelangen. Lücken überwindet ihr mithilfe eines Mützensprunges. Von dort aus schnalzt ihr euch dann mit dem Elastopfahl in Richtung Dachterrasse und setzt zudem das Anrempeln ein, um das Geländer zu erreichen. Über die Wand mit den Schlemmerlingen gelangt ihr schließlich hinauf zum Pool.

62. Mond

Ein Chapeau versteckt sich auf dem Kopf eines New Donkers. Sucht den Gehweg entlang des östlichen Gebäudes nach ihm ab.

63. Mond

Betretet wie bei Mond Nr. 6 den Untergrund zum Stromkraftwerk und geht in den letzten Raum. Nach dem Festival befindet sich hier ein Kipprätsel, bei dem ihr den Würfel mit dem Stecker in die

richtige Position bringen müsst. Um das Rätsel zu lösen, müsst ihr ihn folgendermaßen bewegen: nach vorne, links, nach hinten, zweimal rechts, nach hinten, links, nach hinten.

64. & 65. Mond

Betretet durch die offene Tür an der Ostwand des Jackpot-Gebäudes das Kino und durch die Röhre die Leinwand. Dort bringt euch die vierte Röhre in einen Bonusraum mit Mond Nr. 65. Den anderen findet ihr am Ende der 2D-Strecke.

66. Mond

Prinzessin Peach steht auf dem höchsten Dach des Jackpot-Gebäudes (siehe 28. Mond). Besucht sie und sie schenkt euch einen Mond.

Nach dem Mondquader

67. Mond

Setzt auf dem roten Knopf auf dem Dach des Gebäudes von Mond Nr. 61 eine Stampfattacke ein und holt euch den Mond über dem erscheinenden Pfad, indem ihr im Sprung einen Mützenstoppwurf ausführt, um dann über einen weiteren Sprung auf Cappy bis zum Mond zu gelangen.

68. Mond

Über der Stromleitung, die das Dach des Jackpot-Gebäudes mit dem Dachgarten verbindet, schwebt ein Mond.

69. Mond

Auf dem Dach des Gebäudes von Mond Nr. 37 und 38 (ihr gelangt über Wandsprünge zwischen den beiden Häusern hinauf) steht eine funkelnde Kiste. Wenn ihr sie zerstört, fliegt der darin verborgene Mond auf das Schild am Café. Holt ihn euch mit einem Mützensprung und anschließendem Anrempeln!

70. Mond

Um die nordöstliche Insel (siehe 4. Mond) kreist ein Vogel. Am leichtesten erwischt ihr ihn von den Parkbänken aus.

71. Mond

Südwestlich des Crazy Cap Shops befindet sich eine Vogelscheuchen-Aufgabe. Holt euch den Mond, indem ihr Mario durch Rollen und Hechtsprünge über die Baustelle manövriert.

72. Mond

Auf der Insel von Mond Nr. 4 befindet sich ein Hund. Freundet euch mit ihm an. Führt ihn an die südliche Kante und er findet an dieser Stelle für euch einen Mond.

73. Mond

Unterbietet beim RC-Auto-Wettstreit die 26 Sekunden, die der linke Zuschauer euch nennt.

74. Mond

Wenn ihr im Koopa-Freerunning (siehe 61. Mond) auch das Expertenrennen erfolgreich meistert, winkt ein weiterer Mond. Nutzt dazu einfach dieselbe Strategie wie zuvor.

60. Mond: Haltet weiterhin Y gedrückt, nachdem ihr von der Rennstrecke am Rathaus abgesprungen seid. Nur so hat euer Roller genug Antrieb, um das Gebäude mit der Haltestelle zu erreichen.

75. Mond

Im Gebäude von Mond Nr. 37 und 38 versteckt sich in der Menge ein Chapeau auf dem Kopf eines New Donkers. Bahnt euch so lange einen Weg durch die Massen, bis das Sprechblasensymbol aufpoppt, das den Hutgeist entlarvt.

76. und 77. Mond

Westlich des Heliports ist eine silberne Röhre erschienen. Nutzt drinnen die Treppengrauser, um nach oben zu gelangen, und sammelt auf der Spitze den 76. Mond ein. Von hier erkennt ihr ein Schimmern im Giftmeer. Stellt euch gegenüber davon auf die unterste Ebene und bringt mit einigen Mützenwürfen die unsichtbaren Blöcke zum Vorschein. Stampft an der leuchtenden Stelle auf den Boden und ihr erhaltet Mond Nr. 77.

78. & 79. Mond

Klettert auf das Gebäude vom Koopa-Freerunning (siehe 61. Mond). An der höchsten Stelle des Daches findet ihr eine silberne Röhre. Durchlauft den Parcours und capert vor dem Ausgang einen Hammer-Bruder, um mit ihm den großen Stein links zu zerstören und den 79. Mond einzukassieren. Mond Nr. 78 wartet direkt am Ende der Strecke auf euch.

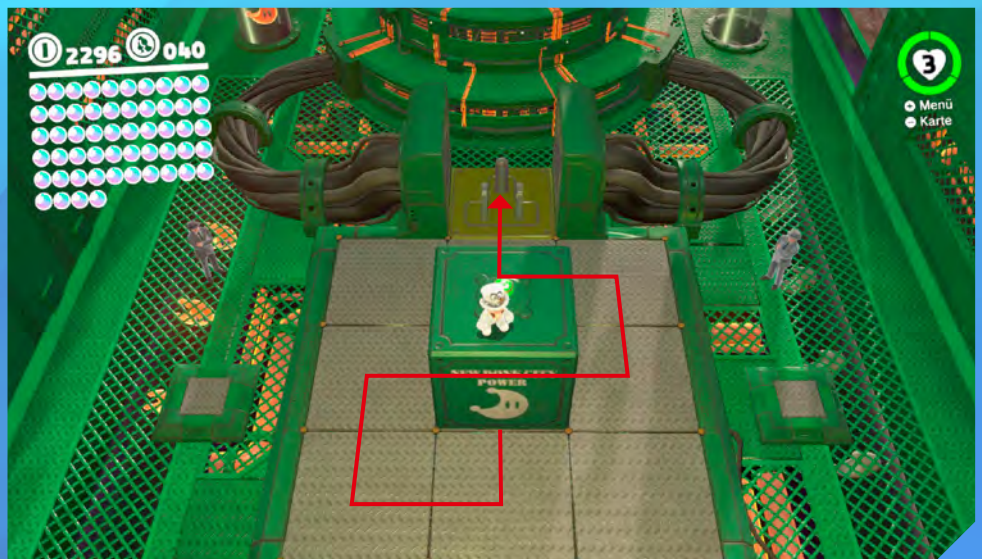
80. & 81. Mond

Erklimmt die Laterne am nordwestlichen Ende des Crazy-Cap-Shop-Gebäudes und springt von hier zu dem Elastopfahl am Gebäude. Auf dem Dach angekommen, nutzt ihr einen Wandsprung, um noch eine Ebene höher zu der Röhre zu gelangen. Steigt drinnen auf den Roller und düst über die Wege, die ihr durch die Schalter zum Vorschein bringt. Nehmt die Kurve nach dem dritten Schalter ziemlich eng, um auf den schmalen Pfad zu gelangen, der euch zu Mond Nr. 81 führt. Am Ausgang findet ihr den anderen Mond.

Bilderrahmen

Den Bilderrahmen in New Donk City findet ihr auf einem Gerüst hinter der Odyssey.

Rebecca Döllner



63. Mond: Fehlt einem das nötige räumliche Vorstellungsvermögen, sind diese Aufgaben eine absolute Qual. Ein Blick auf unsere Lösung spart also nicht nur Zeit, sondern beugt auch lästigen Frust vor!

In Teil 3 unserer Komplettlösung geht es nächste Ausgabe mit dem Küstenland weiter.

Auf Du und Du mit der N-ZONE-Community: Auf diesen Seiten zeigen wir besonders kreative Einsendungen, stellen Nintendo-Clans vor und präsentieren spannende Gewinnspiele.

KOLUMNE

DAS GROSSE ZELDA-KONZERT!

Wie fühlt es sich an, die Musik der Videospiele, die die eigene Kindheit geprägt haben, auf der großen Bühne von einem Orchester und Chor vorgetragen zu hören? Lest es hier!

Den meisten unter euch ist die *Zelda*-Konzertreihe sicherlich ein Begriff. Unter dem Namen *Zelda: Symphony of the Goddesses* tourt ein großes Orchester inklusive Chor jedes Jahr durch die Welt, um Musikstücke zahlreicher Serienableger auf die große Bühne zu bringen. Dieses Jahr durfte ich dem Event erstmals beiwohnen, genau genommen am 24. November in der Mitsubishi Electric Halle in Düsseldorf. Und was soll ich sagen? Ich war absolut begeistert und zutiefst beeindruckt. Falls es kleine Muskeln in der Haut gibt, die für Gänsehaut notwendig sind: Ich habe sie an diesem Abend ordentlich trainiert. Warum?

Emotionen und Kindheitserinnerungen

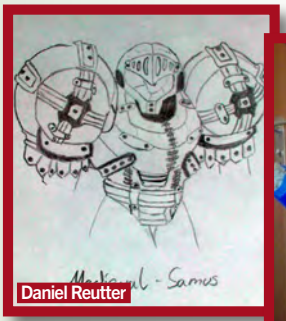
Sicher werden mir die meisten langjährigen, vor allem schon etwas älteren Spieler zustimmen, dass tolle Spiele zu einem beachtlichen Teil durch gute Musik getragen werden und das ebendiese Musik stark mit Emotionen verbunden ist. Ein Beispiel: der Bosskampf gegen Ganandorf in *Ocarina of Time*. Als Kind habe ich diesen Kampf immer und immer wieder bestritten, weil ich einfach nicht genug von der kinoreifen Inszenierung bekommen konnte. Dabei hat sich die Musik, die währenddessen zu hören ist, tief in mein Gedächtnis gebrannt. Genau diese Musik jetzt, Jahrzehnte später, von einem riesigen Orchester und Chor vorgetragen zu hören, ist schon etwas ganz Besonderes. Die schönen Erinnerungen an die Kindheit und die tief verwurzelten Emotionen werden dabei eben auch ganz unbewusst angesprochen und aktiviert. Das führt zu einem rundum unbeschreiblichen Erlebnis. Und eins weiß ich genau: Ich will definitiv weitere Live-Konzerte besuchen, bei denen Videospiel-Musik vorgetragen wird. Habt ihr auch schon mal einen Auftritt der *Zelda*-Konzertreihe oder ein anderes Konzert mit Videospiel-Musik besucht? Schreibt mir gerne und lasst es mich wissen! **Euer Johannes**

NSPIEL • GEWINNSPIEL • GEWINNSPIEL • GEWINNSPIEL • GEWINNSPIE

METROID-GEWINNSPIEL: EURE BEITRÄGE

Wir präsentieren voller Bewunderung: Die Einsendungen der Gewinner und auch der anderen Teilnehmer unsers großen *Metroid*-Gewinnspiels aus der vorletzten Ausgabe!

Wir hatten euch im Rahmen unseres Gewinnspiels in der N-ZONE-Ausgabe 11/2017 dazu aufgerufen, den ikonischen Helm von Samus Aran zu basteln, zeichnen, designen oder was ihr eben mögt und könnt. Daraufhin haben sich viele von euch die Mühe gemacht, wahre Kunstwerke zu erschaffen, zu fotografieren und an uns zu schicken. Vielen lieben Dank dafür, wir sind beeindruckt! Hier könnt ihr die Ergebnisse der zahlreichen Arbeitsstunden unserer Leser bewundern. Den ersten Platz haben sich **Ramon, Stella und Elia** gesichert, dafür wurden sie mit dem Spiel *Metroid: Samus Returns (Legacy Edition)*, einem *Metroid*-Shirt sowie einem *Metroid*-Turnbeutel belohnt. Der zweite Platz ging an **Matze Michalski**, er bekam einmal *Metroid: Samus Returns* sowie das Shirt und den Turnbeutel. Der dritte Platz, belegt durch **Oliver Hörser**, wurde mit dem Spiel *Metroid: Samus Returns* belohnt. Wir wünschen allen Gewinnern viel Spaß mit den Preisen und bedanken uns bei Nintendo für die freundliche Bereitstellung der Gewinnspielpreise.


Daniel Reutter

Felix und Max

GEWONNEN!
Ramon, Stella und Elia

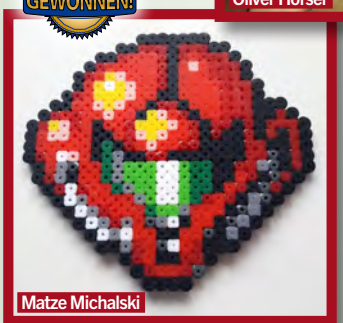
Ramon, Stella und Elia

Felix Eicker

Oliver Hörser

Robert Czaj

Sebastian Fuss


GEWONNEN!
Matze Michalski

GEWONNEN!
Dexter Schlossnagel

Micheal Yemets

DAS N-ZONE-COVER-RATEN

Wer weiß, was sich dahinter versteckt? Wir zeigen euch den Ausschnitt eines Spiele-Covers aus der langen Geschichte der Nintendo-Konsolen. Eure Aufgabe: Erratet, um welches Spiel es sich dabei handelt!

25 – so viele korrekte Cover-Raten-Einsendungen haben wir diesmal bis zur Deadline erhalten. Immer noch sehr viel, aber schon weniger als so manch anderes Mal. Entspricht der Schwierigkeitsgrad eher den Fähigkeiten unserer spitzfindigen Leser? In Ausgabe 12/2017 haben wir nach *Gex: Enter The Gecko* gesucht, das sowohl für Nintendo 64 als auch Game Boy Color erschienen ist. **Marcel Liebig** wurde von uns als glücklicher Gewinner per Zufall auserkoren. Wir wünschen dir ganz viel Spaß und Freude mit dem Überraschungspaket und danken auch allen anderen Mitspielern für die rege Teilnahme!

Neben **Marcel** haben das Cover außerdem richtig erkannt: **Ilona Walk, Werner Linzmeier, Pascal Horn, Andrea Riedl, Peter Köhl, Marcel Helfmeier, Maximilian Heckeler, Alexander Gabler, Patrick Kunstmann, Stephan Stadler, Dexter Schlossnagel, Stefan Stelzer, Amir-Oliver Tabba, Larissa Dossow, Marcel Sonnenwald, Sascha Kinast, Matthias Scholz, Stephanie Sonntag, Crophead Enforcer, Markus Krajewski, Pascal Engels, Jerzy Kubis, Patrick Kleine und Jan Juchem.**

Na, was ist hier wohl zu sehen und vor allem: welches Spiel?

Schickt uns eure Antwort bis zum **31. Dezember 2017** an johannes.gehrling@computec.de! Der zufällig ausgewählte Gewinner erhält einen kleinen Überraschungspreis und die Namen aller Teilnehmer mit der korrekten Antwort werden wieder wie gewohnt an dieser Steller abgedruckt!

BOCKMIST DES MONATS – DAS LIEF IN DER N-ZONE 12/2017 ALLES SCHIEF

Als fleißige N-ZONE-Redaktuere sind wir natürlich völlig unfehlbla und würden nimmals Blödsienn in unserem heft produktzieren, etwa dummhe Tippfehlerr am laufenden Bant – oder? Die lustigsten, kuriosesten und schlichtweg peinlichsten Fehler des vergangenen Monats findet ihr an dieser Stelle!

• Wow, die Ausgabe 12/2017 ist wirklich etwas Besonderes, was den Bockmist des Monats angeht. Nicht nur erhielten wir erstaunlich wenige Einsendungen, sie alle wiesen auch nur auf kleine Fehler von Volo Johannes hin. Somit sind wir insgesamt zufrieden über die niedrige Zahl der Fehler, Johannes ist aber nicht so erfreut. Immerhin: Seine Fehler sind keine besonders großen. Den ersten findet ihr auf Seite 5 im Heftinhalt. Beim Kasten zu *Skyrim* steht dort in seinem Kurztext „Der füfte Teil“ statt „Der fünfte Teil“. Nein, das ist keine fancy Jugendsprache, von der Lukas aufgrund seines fortgeschrittenen Alters nichts versteht, sondern einfach nur ein kleiner Vertipper. Vielen Dank an Dominik und Moritz, die den Fehler beide entdeckt haben!

• Tatort Nummer 2 findet ihr auf Seite 49 beim Test zu *Kirby Battle Royale*. Auf der rechten Seite lest ihr dort in der Bildunterschrift zum untersten Screenshot „Widesacher“ statt korrekterweise „Widersacher“. Auch das hat rein gar nichts mit der Linguistik junger Menschen zu tun, die unser Ösi Lukas aufgrund seines bereits enorm fortgeschrittenen Alters nicht versteht. Es handelt sich erneut um einen einfachen, kleinen Vertipper. Danke an Florian für den Hinweis!

• Und zu guter Letzt die Nummer 3: zu finden auf Seite 71 bei der N-ZONE-Zeitreise, Ausgabe 12/2007. Dort ist unten rechts im Kasten ein Bild von *Metroid Prime* zu sehen, allerdings steht *Mario Kart Wii* als Spieletitel dabei. Das ist natürlich totaler Quatsch und hier wurde bei der Endkorrektur vor Druckabgabe dreimal nicht gut aufgepasst. Sowohl dem Lektorat als auch Johannes sowie dem Redaktionsleiter Viktor bei der Endkorrektur ist nicht aufgefallen, dass der Titel so gar nicht zum Bild passt. Tja, auch so etwas kann mal passieren. Immerhin haben unsere Leser Alexander Gabler, Marcel Sonnenwald, Gernot Lepschy und Pascal Engels besser aufgepasst und uns auf diesen Fehler hingewiesen. Vielen Dank dafür euch drei!

Habt ihr einen Fehler in einer N-ZONE-Ausgabe entdeckt? Sendet uns eine Mail mit Art und Ort des Fehlers an johannes.gehrling@computec.de!

Zur Belohnung für den Bockmist des Monats gab's einen Plastikfisch.

LUKAS WETTET, DASS …

DARUM GEHT'S: Wir geben eine Aufgabe vor: Mal müsst ihr euch verkleiden, mal basteln, mal euer schreiberisches Talent beweisen oder sonst wie kreativ tätig werden. Meistens, aber nicht immer, haben die Aufgaben einen Nintendo-Bezug. Wenn jemand die Vorgaben erfüllt, muss Lukas sich zum Affen machen!

DIE LETZTE WETTE:

Na, das war aber knapp! Eine ganze Menge an Lesern nahm diesmal an der Wette teil, bei der es zu erraten galt, wo im österreichischen Bundesland Niederösterreich Lukas von seinem zweiten bis zu seinem 19. Lebensjahr gewohnt hat. Den ganzen Monat über kamen die Vermutungen, etwa Stössing, Wien (was übrigens nicht Teil von Niederösterreich ist, sondern ein eigenes Bundesland), Baden, St. Pölten und Mattersburg. Erst am allerletzten möglichen Einsendetag aber meldete sich unser Leser Jan Juchen mit der richtigen Antwort: Lukas ist im wunderschönen Wiener Neustadt aufgewachsen. Gratulation, Jan, du hast gewonnen! Weil Lukas verloren hat, musste er Johannes auf ein Mittagessen einladen. Es gab Burger bei „Hans im Glück". War nach Johannes' Aussage sehr lecker!

DIE AKTUELLE WETTE

Xenoblade Chronicles 2 ist erschienen! Grund genug, es in der diesmaligen Wette zum Thema zu machen. Lukas wettet, dass sich kein Leser finden lässt, der das … doch etwas seltsame Kostüm des Helden aus dem Spiel in irgendeiner Form nachbastelt, sich damit ablichten lässt und uns das Bild zuschickt. Keine Sorge, übergroße Bastelkünste sind nicht unbedingt nötig. Das Kostüm auf dem Bild muss nicht zwingend akkurat, sondern soll vor allem lustig sein! Irrt Lukas sich, so verpflichtet er sich, bei Minusgraden mit dem T-Shirt in die Arbeit zu kommen. Ein Beweisbild gibt es im Falle seiner Niederlage an dieser Stelle natürlich wie üblich auch!

Der Gewinner erhält zudem ein kleines Überraschungspaket. Einsendeschluss ist der 31. Dezember 2017. Schickt uns eure Einsendung an lukas.schmid@computec.de. Viel Erfolg beim Raten!

KATHAS KOMIC-WETTBEWERB

Nicht erst seit *Super Mario Maker* wissen wir: Es macht Spaß, kreativ zu werden! Und Gewinne gibt es auch noch!

Herzlichen Glückwunsch zum Gewinn, lieber Tim! Außerdem hat dein Bild einen Ehrenplatz an meinem Schreibtisch neben dem Werk von John-Luca bekommen, der ebenfalls das Original einsandte. Ein dickes Dankeschön an alle Teilnehmer! Das Thema des nächsten Wettbewerbs lautet: Neuer Tierfreund. Passend zu *Animal Crossing: Pocket Camp* möchte ich, dass ihr einen Bewohner für das Dörfchen entwerft, mit dem ihr gerne befreundet wärt. Als Preis gibt es dieses Mal ein Melinda-Amiibo und ein Amiibo-Kartenpaket der Serie 3. Ich wünsche viel Glück und viel Spaß!

Einsendeschluss ist der **31. Dezember 2017.** Schickt mir eure Beiträge an katharina.reuss@computec.de oder auf dem Postweg zu. Achtet beim Fotografieren auf genug Licht, damit euer Kunstwerk bestmöglich zur Geltung kommt, und schießt das Bild möglichst gerade von oben, sodass es nicht perspektivisch verzerrt wird! Wenn ihr eure Adresse gleich beilegt, kann ich euren Gewinn schneller verschicken – sie wird natürlich vertraulich behandelt. Danke für eure Teilnahme und viel Erfolg!

NSPIEL • GEWINNSPIEL • GEWINNSPIEL • GEWINNSPIEL • GEWINNSPIEL • GEWINNSPIEL • GEWI

LANDWIRTSCHAFTS-SIMULATOR-GEWINNSPIEL: EURE BEITRÄGE

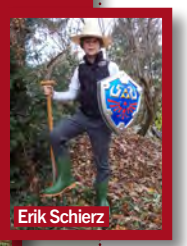
Bewundert die wunderbaren Einsendungen, die ihr uns im Rahmen des Gewinnspiels aus der letzten Ausgabe zugesendet habt!

Wir hatten euch dazu aufgerufen, uns Bilder zu schicken, auf denen ihr vor einer typischen Bauernkulisse posiert und dabei einen Gegenstand mit Nintendo-Bezug bei euch tragt. Glaubt uns, wenn wir sagen, dass es uns extrem schwergefallen ist, einen Sieger zu küren – eure Einsendungen waren allesamt absolut genial! Trotzdem mussten wir uns entscheiden, **Carmen Göhler** ist es geworden. Viel Spaß mit der Switch und dem Spiel! Bewundert hier ihre Einsendung und die aller anderen Teilnehmer. Immer dran bleiben, irgendwann klappt es mal! :-)

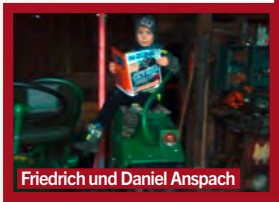
Rom3o

Franco Ankenbrand

Frank Näke


Erik Schierz

Alexander

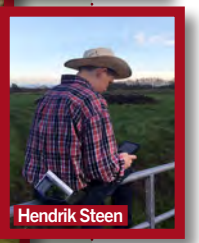

Friedrich und Daniel Anspach

Nico Lindner

GEWONNEN!
Carmen Göhler

Dexter Schlossnagel

Jan Koslik


Hendrik Steen

NSPIEL • GEWINNSPIEL • GEWINNSPIEL • GEW

GEWINNSPIEL:
STORY OF SEASONS: TRIO OF TOWNS

Wer auf 3DS und/oder Simulationsspiele steht, aufgepasst: Wir haben da was Tolles für euch zu gewinnen!

Erst vor Kurzem erschien mit *Story of Seasons: Trio of Towns* ein neuer Ableger der beliebten Spielserie. Passend dazu haben wir ein Gewinnspiel für euch parat, über das sich vor allem Serienfans, aber natürlich auch alle anderen freuen dürften: Wir verlosen einmal einen brandneuen New Nintendo 2DS XL (weiß-orange) inklusive des Spiels *Story of Seasons: Trio of Towns* und zweimal das Spiel einzeln. Um am Gewinnspiel teilzunehmen, schickt ihr per Mail an johannes.gehrling@computec.de bis zum **31. Dezember 2017** einfach einen eigens ausgedachten Bauernspruch beziehungsweise eine Bauernweisheit. Unter allen Einsendungen verlosen wir dann die Konsole und die Spiele. Wir wünschen euch ganz viel Spaß beim Ausdenken toller Sprüche und danken außerdem Nintendo für die freundliche Bereitstellung der Gewinnspielpreise!

NSPIEL • GEWINNSPIEL • GEWINNSPIEL • GEW

GEWINNSPIEL:
GEAR CLUB UNLIMITED

Und noch eins: Auch Rennspiel-Fans kommen gewinnspieltechnisch auf ihre Kosten!

Gear Club Unlimited vom französischen Entwicklerstudio Eden Games ist das erste reale Rennspiel für die Nintendo Switch. Passend zum Release vor Kurzem verlosen wir dreimal das Spiel als Retail-Version für Nintendo Switch. Sicher ein guter Start in das neue Jahr, oder? Was ihr tun müsst, um teilzunehmen und die Chance zu bekommen, eins der drei Spiele abzuräumen: Schickt uns eine E-Mail, in der ihr in wenigen Zeilen darlegt, warum gerade ihr *Gear Club Unlimited* braucht und zocken wollt. Schickt eure Mails an johannes.gehrling@computec.de, und zwar bis zum **31. Dezember 2017**. Unter allen kreativen Einsendungen verlosen wir dann die drei Spiele. Wir wünschen jede Menge Spaß beim Ausdenken einer guten, kreativen Begründung und bedanken uns außerdem bei Microids für die freundliche Bereitstellung der Gewinnspielpreise!

GEAR·CLUB UNLIMITED

Hier sprechen die Leser: Ihr habt Fragen, Wünsche, Anregungen, Kritik oder Lob zur N-ZONE? Auf diesen Seiten veröffentlichen und beantworten wir eure Leserbriefe und E-Mails!

Unser treuer Leser Beni Birkeneder ist nicht nur Spieler, sondern auch noch Nintendo-Sammler mit großer Leidenschaft. Hier seht ihr einen Ausschnitt seiner beeindruckenden Sammlung japanischer Originalspiele für SNES und Game Boy.

RETRO-FANATIKER

Liebe N-ZONE-Redaktion,
seit mehreren Jahren schon bin ich im Nintendo-Bereich viel mehr Sammler als aktiver Spieler. Gerade die SNES-Ära hat es mir ganz besonders angetan. Ab und an wechseln bei mir die Sammel-Schwerpunkte jedoch. So habe ich in den letzten Monaten meinen Großteil aller PAL-Spiele verkauft und gegen ihre japanischen Pendants ausgetauscht. Eine weitere Aufgabe für mich war es, alle hierzulande erhältlichen Classic-Reihe-Titel aus der SNES- und Game-Boy-Zeit in möglichst kompletter und perfekter Form aufzutreiben. Gerade mein liebster dieser Titel, *The Legend of Zelda – A Link to the Past*, fehlt mir aber noch. Vielleicht kann mir hierbei einer eurer Leser weiterhelfen? Liebe Grüße und bringt bitte viel mehr Retro-Inhalte,

Beni Birkeneder

N-ZONE: Hi Beni, verdammt beeindruckende Sammlung hast du da! Vielen Dank für die Bilder. Wir können deine Leidenschaft sehr gut nachvollziehen. Bei uns in der Redaktion sind auch viele retrobegeisterte Kollegen vertreten, beispielsweise Volo Johannes. Wir unterstützen deinen Aufruf an die Leser: Meldet euch, falls ihr Beni bei der Suche helfen könnt oder das Spiel in entsprechender Form selbst besitzt und veräußern wollt!

TAMAGOTCHI

Hallo Johannes!
Ich möchte in Bezug auf deine Kolumne gerne etwas zum guten alten Tamagotchi erzählen. Ich hatte damals auch gleich eins in Weiß gekauft. Der Unterschied zu späteren Varianten war, dass sich nur ein Tier auf dem Gerät befand. Ich glaube, ich hatte einen Dinosaurier, aber ich glaube auch, es irgendwo in meinen alten Kisten noch zu haben … und man konnte den Ton nicht abschalten. Ziemlich nervig war es auch in der Schule, wenn das Tierchen sein Aufmerksamkeitsverlangen durch einen Ton signalisierte und die Klasse + Lehrer(in) einen anguckten. Aber gut und lustig ist es noch immer und ich fand es damals magisch. Und es ist eines der wenigen Dinge, die auch heutzutage noch gut sind.

Marc

N-ZONE: Hi Marc und vielen herzlichen Dank für deine Mail! Freut mich und uns, dass du auch ein Tamagotchi-Fan warst und bist. Wie du schon sagst, war es besonders in der Schule echt schwierig. Johannes meint sich zu erinnern, dass es bei ihm in der Grundschule damals irgendwann ein Tamagotchi-Verbot gab, weil es eben regelmäßig den Unterricht gestört und die Schüler häufig abgelenkt hat. Und etwas später erst mit der Pikachu-Version des Tamagotchi, das man ja mit echten Schritten gefüttert hat, die man durch reales Laufen sammeln musste! Wir haben uns das Teil immer an die Schuhe geklippt und dann im Unterricht die ganze Zeit mit dem Fuß gewippt. Hach ja, das waren noch Zeiten damals …:-)

ALTE HEFTE

Hallo liebes N-ZONE-Team!
Ich löse mich momentan nach und nach von ein paar alten Dingen aus meiner Sammlung. Darunter fallen jetzt auch alle meine Ausgaben der guten alten N-ZONE, welche noch in meinem Besitz geblieben sind. Damit meine Ausgaben auch ein neues Zuhause bei interessierten Lesern finden, hoffe ich, ihr könnt die Auflistung meiner Ausgaben abdrucken. Ausgaben 2007: 12, 11; Ausgaben 2008: 12, 10, 08, 07, 06, 05, 04, 03, 02; Ausgaben 2009: 09, 07, 05, 04, 03, 02; Ausgaben 2010: 12, 11, 09, 08, 07, 03, 01; Ausgaben 2011: 12, 11, 10, 09, 08, 07, 06, 05, 04, 02, 01, Sonderheft: 01; Ausgaben 2012: 12, 11, 10, 09, 08, 07, 06, 05, 04, 03, 02, 01, Sonderheft: 01, 02, 03; Ausgaben 2013: 12, 11, 10, 09, 08, 07, 06, 05, 04, 03, 02, 01; Ausgaben 2014: 06, 05, 04, 03, 02, 01. Wer daran Interesse hat, kann sich gerne bei mir unter f.klopsch@outlook.de melden. Liebe Grüße und macht weiter so,

Florian Klopsch

N-ZONE: Hallo Florian und vielen Dank für deine Einsendung! Wir lassen deinen Brief einfach Mal unverändert so stehen und bitten alle Leser, die sich für Hefte aus einer Sammlung interessieren, einfach eine E-Mail an dich zu schicken. In diesem Sinne: Fröhliches N-ZONE-Sammeln und dir, Florian, viel Erfolg beim Verkauf!

NCON 2017

N-ZONE: Liebe Leser: Im Folgenden lest ihr einen Bericht über die alljährliche NCON, die heuer im Oktober stattfand. Dabei handelt es sich um eine Convention leidenschaftlicher Nintendo-Fans. Mehr wollen wir aber jetzt nicht verraten, lest lieber selbst.

So viele tolle Preise! Bei der 16. alljährlichen NCON, einer Convention von Nintendo-Fans für Nintendo-Fans, gab es auch dieses Jahr wieder jede Menge Goodies abzustauben. Voraussetzung: gute Leistungen in den zahlreichen Turnieren!

NCON 16 – mehr als nur eine Convention! Vom 13. bis 15. Oktober hat der NCON e. V. zum bereits 16. Mal zur NCON geladen. Veranstaltungsort war, wie auch in den Jahren zuvor, die urige Schützenhalle St. Severinus in Meschede. Doch was ist die NCON überhaupt? Bei der NCON treffen sich in erster Linie Nintendo-Fans, aber auch Gamer aus allen anderen Lagern, um ihr liebstes Hobby gemeinsam zu zelebrieren. Die Videospielbegeisterten reisen dabei nicht nur aus Deutschland, sondern dem gesamten deutschsprachigen Umland an. Es wird sich ausgetauscht, gemeinsam gelacht, gegessen und vor allem gespielt. Dabei stehen Turniere auf aktuellen und vergangenen Nintendo-Konsolen genauso auf dem Plan wie Special Events in Form von Konzerten und Speedruns sowie ein ganz besonderes Musik-Quiz.

In diesem Jahr standen neben der „Hurry Up!"-Challenge, einem Potpourri aus kurzen Minigames auf diversen Plattformen, noch das *Splatoon 2*-, *Puyo Puyo Tetris*- und *Mario Kart 8 Deluxe*-Turnier auf dem Spielplan, allesamt auf der Nintendo Switch. Bei der „Hurry Up!"-Challenge musste man sich in neun verschiedenen Spielen messen, beispielsweise *Mario Kart 64*, *Yooka-Laylee* oder *Dancing Stage Euromix*. Hierbei wurde jeweils nur eine Strecke gefahren, ein Minispiel oder eine Runde gespielt. Die acht besten Teilnehmer kamen ins Finale und mussten dieselben Spiele mit einem höheren Schwierigkeitsgrad noch einmal meistern. Thore B. alias TNB konnte mit souveränem Abstand zum Turnierveteranen Giant (Andre H.) die „Hurry Up!"-Challenge im Finale für sich entscheiden.

Bei *Puyo Puyo Tetris* handelt es sich, wie der Name schon vermuten lässt, um ein Crossover zwischen *Puyo Puyo* und *Tetris*. In diesem Turnier konnte jeder Spieler selbst entscheiden, ob er lieber *Puyo Puyo* oder eben *Tetris* spielen wollte. Gespielt wurde die Vorrunde im Vierspieler-Modus, wobei die jeweils zwei Besten weiterkamen. Sieger dieses Turniers war – nach einem spannenden Finale mit sehr knappem Endergebnis von 5:4 – der Spieler Giant über realMIB (Michael B.). Großer Beliebtheit erfreute sich auch das *Splatoon 2*-Turnier. Im Team-Match traten insgesamt acht Teams mit je vier Spielern an. Gespielt wurde im lokalen Netzwerk an acht Nintendo-Switch-Konsolen sowie einer weiteren Konsole, die das Geschehen im Zuschauer-Modus auf die Leinwand übertragen hat. Dieses intensive Turnier fand seinen Höhepunkt im fulminanten Finale, welches die Spieler Robin (Robin C.), WEC Alex (Alex D.), Patrico (Patrick W.) und Aplex (Luca M.) des Wii Elite Clan gegen das Team Mighty Prügels für sich entscheiden konnten.

Mit *Mario Kart 8 Deluxe* hatte man auch in diesem Jahr wieder Nintendos Fun-Racer mit an Bord. Wenn auch nicht in der sonst üblichen Variante *Double Dash!!* vom Nintendo Gamecube, machte dieses Turnier sowohl Teilnehmern als auch Zuschauern zugleich jede Menge Spaß. Im Turnier gingen 37 Teilnehmer an den Start. Auch dieser Wettkampf wurde wie *Splatoon 2* mit einer performanten Architektur im lokalen Netzwerk ausgetragen, sodass in den Vorrunden bis zu zwölf Spieler gleichzeitig antreten konnten. Gefahren wur-

So sehen Nintendo-Fans mit einer großer Leidenschaft aus! Die 16. NCON fand in der Schützenhalle St. Severinus in Meschede statt. Was ist Meschede? Eine Kleinstadt mit rund 30.000 Einwohnern in Nordrhein-Westfalen.

Bei einer Fan-Convention wie der NCON stehen natürlich die Spiele selbst und zahlreiche Turniere im Mittelpunkt, zum Beispiel mit *Mario Kart*.

den alle Rennen mit den Basis-Karts. Nach 16 Rennen in der Finalrunde ging Nizer (Alex M.) als Sieger aus diesem Turnier hervor.

Abseits der Flimmerkisten gab es aber noch weitere Highlights, z. B. das skurrilste aller Turniere, das alljährliche Musik-Quiz. Wie der Name schon vermuten lässt, werden hier Lieder aus Videospielen vorgespielt und die Teilnehmer müssen das dazugehörige Spiel erraten. In diversen Kategorien verschiedenster Generationen wurde das Quiz mittlerweile aber auch noch um visuelle Kategorien erweitert. So mussten Bildausschnitte oder verpixelte Bilder einem Spiel zugeordnet werden. An diesem „Turnier" nimmt im Normalfall das gesamte Publikum der NCON Teil. Das Finale war in diesem Jahr aber eine Überraschung für alle Besucher, denn anstatt die sonst übliche Masterfrage zu beantworten, traten die acht besten Spieler des Quiz in einer Runde *Jeopardy!* gegeneinander an und mussten Fragen rund um das Thema Videospiele, Nintendo und NCON auf die bereits vorgegebenen Antworten stellen. Sieger dieser Partie war Stefan B. alias Seppatoni. Doch die NCON bietet noch mehr als das eigentliche Rahmenprogramm. So kann man mit diversen von den Teilnehmern mitgebrachten Konsolen und sonstigen Kuriositäten spielen und sich mit anderen Menschen messen, im Team zusammenarbeiten oder auch ganz alleine den nächsten Highscore jagen. Dabei kommt man mit vielschichtigen und interessanten Leuten aus allen Altersklassen ins Gespräch. Hier findet man, wenn man will, nicht nur jemanden zum Zocken, sondern auch neue Freunde. Außerdem sorgt der NCON e. V. für einen guten Start in den Tag, denn im Eintrittspreis ist sowohl für Samstag als auch Sonntag ein gutes Frühstück inbegriffen. Am Mittag und Abend heißt es dann Selbstversorgung durch diverse Lieferdienste oder aber man begibt sich in eines der Restaurants in Meschede. Bei gutem Wetter wird auch gerne eigenverantwortlich auf dem Parkplatz des Geländes gegrillt.

Doch wer ist der NCON e. V. überhaupt? Der gemeinnützige Verein hat sich die Förderung von Videospielen als Kulturgut auf die Fahnen geschrieben. Hierzu richtet der Verein als Schirmherr zwei Events pro Jahr aus. Wer meint, Gamer seien unkommunikativ und verschlossen, wird auf diesen Veranstaltungen eines Besseren belehrt – nicht zuletzt dank der Arbeit des Vereins, aber natürlich auch eines jeden einzelnen Teilnehmers. Weitere Infos zum Verein und Event unter ncon.org oder facebook.de/nconverein.

Andreas Mathey & Tjorben Reuter

KRITIK

Hallo Johannes und N-ZONE-Team!

Zuallererst möchte ich sagen, dass ich es schön finde, dass es immer noch ein gedrucktes Heft für alle Nintendo-Fans gibt! Zu meiner eigenen Geschichte: Ich habe mit der allerersten Ausgabe angefangen, eure Zeitung zu lesen. Das hielt bis zum Ende der Gamecube-Zeit an. Ich konnte leider einfach nicht viel mit der damals aufkommenden Wii anfangen. Dadurch habe ich leider auch aufgehört, eure Zeitung zu lesen. Durch die Nintendo Switch habe ich wieder angefangen, regelmäßig die N-ZONE zu lesen, und habe sie sogar zum allerersten Mal abonniert.

Ich war auch von den ersten Ausgaben in diesem Jahr begeistert. Ihr habt den Switch-Hype gut eingefangen und bei mir sogar vergrößert :-) Durch die guten Reportagen, Retro-Berichte, die N-ZONE-Historie wie auch die Zubehör-Tests war ich sofort wieder begeisterter N-ZONE-Leser. Leider gefielen mir die letzten Ausgaben nicht mehr so gut. Diese hatte ich in relativ kurzer Zeit durchgelesen und ich war wirklich enttäuscht. Folgende Punkte haben mich gestört:

Andi Hammerl hat anlässlich seines 31. Geburtstages ein tolles *Zelda*-Paket von seinen Freunden Steffi Spannbauer und Beni Birkeneder bekommen. Unter anderem mit T-Shirt, Tasse, Glas, Triforce-Lampe und mehr – natürlich alles im *Zelda*-Design!

● Die Reportagen hatten in den letzten Ausgaben nicht speziell was mit Nintendo, deren Konsolen oder Spielen zu tun, sondern es waren Themen (zum Beispiel „Psychologisches Gamedesign“, „Spiele und Politik“), die für alle Videospiele-Bereiche gelten. Das würde ich eher in einem Heft erwarten, wo es thematisch auch um alle Konsolen geht.

● Die fehlenden Bewertungen für Nintendo-Switch-Zubehör in der letzten Zeit.

● Manche Spiele, die gar nicht erwähnt werden, die demnächst erscheinen sollen. Beispielsweise *WWE 2K18* wurde mit nur einem Wort erwähnt. Finde ich echt schade, obwohl es schon einige Infos gibt und schon einige angekündigt wurden.

● Von der Kolumne „Hach ja, damals ...“ war ich sehr enttäuscht. Es wurde in zwei Ausgaben das Spiel *Terranigma* besprochen. Aber immer wurde gesagt, dass man zu wenig über das Spiel weiß, da es nicht gespielt wurde. Wäre es nicht schön, vielleicht das Spiel in einem zweiseitigen Bericht noch mal zu testen? Das wäre doch toll.

● Leider wurde das Spiel *Monopoly* in der Ausgabe 12/17 gar nicht bewertet. Aber ich denke, das Spiel hattet ihr vorher von Ubisoft noch nicht bekommen, oder? Ihr hattet ja in der Einleitung der Ausgabe erwähnt, dass ihr manche Sachen nicht in die Ausgabe bringen konntet.

Ich hoffe ihr nehmt meine Kritik nicht übel, aber diese Punkte lagen mir sehr am Herzen. Über eine Rückantwort von euch würde ich mich sehr freuen. Liebe Grüße, **Thomas Korz**

Leser Christian Mikolaiczyk durfte sich an seinem Geburtstag über diese wunderschöne Torte im *Mario*-Design freuen. Nicht nur mit Mario selbst, Peach, Yoshi, Toad und Luigi, sogar eine grüne Warp-Röhre befindet sich auf der süßen Köstlichkeit!

N-ZONE: Grüß dich, Thomas, und vielen Dank für deine Mail, dein Lob und deine Kritik! Wir freuen uns selbstverständlich immer über konstruktive kritische Beiträge, denn nur das macht uns immer besser. Grundsätzlich haben einige deiner Punkte eine gemeinsame Ursache: Seitdem auf der Switch die Spiele-Flut vor ein paar Monaten so richtig gestartet ist, kommen wir mit den Tests kaum noch hinterher und müssen einfach Prioritäten setzen. Zumal der Heftplatz auch begrenzt ist. Bei den Reportagen versuchen wir hingegen, einen guten Mix aus Nintendo-exklusiven und allgemein spannenden Themen zu bieten, damit für jeden was dabei ist. Wir können dich aber beruhigen: Schon in dieser Ausgabe in deinen Händen findest du wieder eine exklusive Reportage mit Nintendo-Thema von Johannes, in einem der nächsten Hefte haben wir auch wieder Zubehör-Tests parat. Und ein Test zu *WWE 2K18* kommt nächste Ausgabe, da uns die Testversion zu spät ereichte. Danke also nochmals für deine Kritik und wir verbleiben in der Hoffnung, dass wir zukünftig wieder mehr Zeit für solche zeitintensiven Artikel haben.

LOB UND WUNSCH

Moin!

Schön, dass ihr dem Papier – und uns – treu bleibt. Ich auch euch, seit der ersten Ausgabe. Bei dieser Spieleflut für die Switch wünsche ich mir von euch eine eigene Rubrik für die neue Konsole. Die Gurken auf der Wii U – *James Bond* und Co. – müssen nicht mehr aufgelistet werden, oder? Macht Platz für *Mario*, *Skyrim* etc.! Schöne Weihnachtstage und einen guten Rutsch wünscht euch: Frank von der Waterkant, Bremerhaven. P.S.: „Von der Waterkant“ ist nicht mein Nachname! *grins*

Frank Meese

N-ZONE: Hi Frank! Natürlich bleiben wir dem Papier treu, das macht ja außer uns sonst keiner mehr! Keine Sorge, die Wii-U-Sachen werden nach und nach noch aus der N-ZONE verschwinden und Platz machen für Neues. Aktuell behalten wir die Rubriken aber noch bei, da es immer noch viele N-ZONE-Leser gibt, die noch mit der Wii U unterwegs sind und noch keine Switch besitzen. Spätestens jetzt mit Weihnachten wird sich das aber bestimmt ändern. Dir auch schöne Feiertage und einen wunderbaren guten Rutsch ins neue Jahr! :-)

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: johannes.gehrling@computec.de ODER redaktion@n-zone.de

ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

SWITCH 2018: KOMMT DA NOCH WAS?

Im März 2017 erschien die Nintendo Switch und eroberte die Spiele-Welt im Sturm, vor allem dank toller Titel. Aber wie sieht es in Zukunft aus – hat Nintendo für 2018 genug im Portfolio?

LUKAS: Nun, Johannes, 2018 ist quasi da! Ob „endlich“ oder „schon“, das sei jedem selbst überlassen. Jedenfalls gucken wir auf neun erfolgreiche Switch-Monate seit dem Konsolen-Release im Jahr 2017 zurück, inklusive Mega-Highlights wie *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* und *Super Mario Odyssey*. Damit einher geht aber ein Blick auf die kommenden zwölf Monate und spieletechnisch schaut es da nicht wirklich genial aus: Echte Highlights fehlen hier vollkommen. Klar, *Yoshi* und *Kirby: Star Allies* sind nett, aber keine System-Seller. Dann erwartet uns noch (teilweise bereits lange auf anderen Konsolen erhältliche) Dritthersteller-Kost wie *Wolfenstein 2: The New Colossus* und *Dragon Quest Builders* und es wird die Indie-Schiene gefahren – abseits davon liegen die richtig großen Releases aber noch in weiter Ferne. *Metroid Prime 4*, *Pokémon*? Da können wir uns wohl doch eher auf 2019 oder später einstellen. Umsetzungen von kommenden Hits wie *Red Dead Redemption 2* oder *Anthem*? Freundlich ausgedrückt: Unwahrscheinlich!

JOHANNES: Also, mein lieber Lukas: da sprichst du sicher einige wichtige Punkte an. Ich möchte dich aber auf zwei Dinge hinweisen. Erstens hat Nintendo 2017 schon so eine fette Palette an Top-Spielen geliefert, in die man wahnsinnig viele Spielstunden investieren kann, sodass viele Switch-Zocker sicher auch 2018 noch genug zu tun haben. Allein *Breath of the Wild*, *Mario Kart 8 Deluxe*, *Mario Odyssey*, *Splatoon 2 und Xenoblade Chronicles 2*: In jedem Spiel kann man locker Stunden im dreistelligen Bereich verbringen. Als in Vollzeit arbeitender Mensch mit all den Verpflichtungen braucht es sicher noch einen guten Teil von 2018, um alles fertig zu spielen. Außerdem werden die Spiele ja nicht schlecht, nur weil sie dann aus dem Vorjahr sind. Und zweitens: Sicher wird Nintendo Anfang des Jahres eine große Direct-Ausgabe veröffentlichen, um den Switch-Plan für 2018 darzulegen. Da werden dann einige feste Release-Daten für die ersten paar Monate verraten und sicher auch einige überraschende Neuankündigungen gemacht. So läuft es doch in der Regel.

LUKAS: Also, die Aussage, dass aus 2017 ja noch genug zu spielen übrig ist, lasse ich nicht zu – sonst würde es ja reichen, zum Release einer neuen Konsole drei umfangreiche Top-Titel rauszuhauen und sich dann auf die faule Haut zu legen. Jede Spiele-Hardware lebt vom konstanten Nachschub qualitativ hochwertiger Software. Mit deiner Nintendo-Direct-Prognose hast du aber wohl recht, da kommt im Januar traditionell was. Allerdings: Was dort gezeigt wird, wird wohl eher spät im Jahre 2018 erscheinen. Zumindest bis Sommer bleiben wir dann auf *Yoshi*, *Kirby* und einigen kleineren und dadurch schneller programmierbaren Releases sitzen. Außerdem habe ich ja noch das Third-Party-Problem erwähnt. Es ist zwar schön, dass nun große Spiele wie *Doom*, *Skyrim* oder eben *Wolfenstein 2* auch für Nintendo-Fans zugänglich gemacht werden, aber immer mit viel Verspätung und auch nur ausgewählte Projekte. Die meisten Entwickler – siehe EA – vertrauen dem Switch-Erfolg offenbar nach wie vor nicht ganz.

JOHANNES: Jetzt warte erst mal ab. Die Switch ist ja erst im März erschienen, danach haben die großen Hersteller noch eine Weile abgewartet und schließlich gesehen, dass die Konsole erfolgreich ist. Und auf einmal wurden ja recht viele große Titel in kurzer Zeit angekündigt und dann teilweise, wie *Doom*, auch sehr schnell veröffentlicht. Die anderen Plattformen haben halt schon ein paar Jahre auf dem Buckel. Bestimmt erscheinen in Zukunft Multiplattform-Titel für die Switch deutlich früher als bisher. Und außerdem: Wer weiß, was Nintendo da bei einer theoretischen Direct-Ausgabe im Januar noch so aus dem Ärmel zaubert, wovon bisher noch nie gesprochen wurde, was aber zu diesem Zeitpunkt vielleicht schon fertig ist und dann in der ersten Jahreshälfte erscheint. *Super Smash Bros.*? *Donkey Kong*? An was arbeiten eigentlich die Retro-Studios seit Jahren? *Kirby* kommt zudem sicher im Frühjahr, *Yoshi* ja vielleicht auch. Und schon wäre die erste Jahreshälfte voll mit großen Titeln. Ich bin zuversichtlich!

N-ZONE jetzt regelmäßig per Post **im Abo ohne Verpflichtung**

- **Jederzeit kündbar**
- **Günstiger als am Kiosk**
- **Lieferung frei Haus**
- **Pünktlich und aktuell**
- **Jetzt 15 % sparen**

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

shop.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiteren COMPUTEC-Magazinen.

http://shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland, Österreich, Schweiz & weitere Länder: Computec Kundenservice, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 0911-99399098*, Fax: 01805-8618002* (* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz)

JA, ich möchte das **N-ZONE-jederzeit-kündbar-Abo!**

(€ 50,00/12 Ausg.; Österreich: € 57,50/12 Ausg.; Ausland: € 62,00/12 Ausg.; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird: *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail (für weitere Informationen)

- Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der N-ZONE.
- Das Abo gilt für zwölf Ausgaben, wird automatisch verlängert und kann jederzeit schriftlich gekündigt werden.
- Zu viel gezahltes Geld für noch nicht gelieferte Hefte erhalten Sie zurück.
- Das Abo beginnt mit der nächsterreichbaren Ausgabe, eine genaue Information dazu erhalten Sie in der E-Mail-Bestätigung.
- Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.
- Widerrufsrecht: Sie können die Bestellung binnen 14 Tagen ohne Angabe von Gründen formlos widerrufen. Die Frist beginnt an dem Tag, an dem Sie die erste bestellte Ausgabe erhalten, nicht jedoch vor Erhalt einer Widerrufsbelehrung gemäß den Anforderungen von Art. 246a § 1 Abs. 2 Nr. 1 EGBGB. Zur Wahrung der Frist genügt bereits das rechtzeitige Absenden ihres eindeutig erklärten Entschlusses, die Bestellung zu widerrufen. Sie können hierzu das Widerrufsmuster aus Anlage 2 zu Art. 246a EGBGB nutzen. Der Widerruf ist zu richten an: Computec Aboservice, Postfach 20080, Hamburg Telefon: +49 (0)911-99399098, Telefax: 01805-8618002, E-Mail: computec@dpv.de

❑ Ich bin damit einverstanden, dass mich Computec Media GmbH per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informiert.

1317385

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❑ Bequem per Bankeinzug

Kreditinstitut: _____

BIC IBAN

Kontoinhaber: _____

SEPA-Lastschriftmandat: Ich ermächtige die DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Gläubiger-Identifikationsnummer DE77ZZZ00000004985, wiederkehrende Zahlungen von meinem Konto mittels Lastschrift einzuziehen. Zugleich weise ich mein Kreditinstitut an, die von der DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH auf mein Konto gezogenen Lastschriften einzulösen. Die Mandatsreferenz wird mir separat mitgeteilt. Hinweis: Ich kann innerhalb von acht Wochen, beginnend mit dem Belastungsdatum, die Erstattung des belasteten Betrages verlangen. Es gelten dabei die mit meinem Kreditinstitut vereinbarten Bedingungen.

❑ Gegen Rechnung

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

AUSGABE 02/2018

ab 17.01.18 am Kiosk

Unsere Abonnenten erhalten das Heft in der Regel schon einige Tage früher!

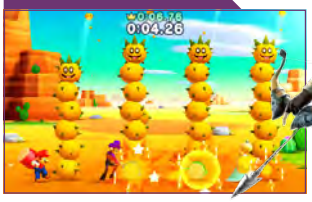
YOOKA-LAYLEE (Test)

Nach diversen Verschiebungen und langer Wartezeit erscheint *Yooka-Laylee* Mitte Dezember endlich auch für die Switch. Wir verraten, ob sich das Warten gelohnt hat!

ERFOLGSSTORY SWITCH (Reportage)

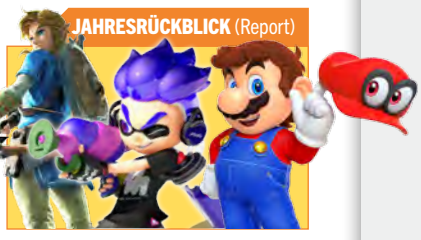
Mit der Switch hat Nintendo ein Mega-Comeback nach der enttäuschenden Wii-U-Ära hingelegt. Wir ergründen, wie es dazu kam und was wir in Zukunft erwarten.

MARIO PARTY … (Test)



… *The Top 100* verbindet die besten Minispiele der bisherigen Teile. Reicht das für eine spaßige 3DS-Party aus?

JAHRESRÜCKBLICK (Report)



Wir blicken auf das für Nintendo-Fans fabelhafte 2017 zurück und küren unsere Spiele des Jahres.

Games TV 24: Die Video-App für Gamer!

Verfügbar auf allen wichtigen Plattformen!

Die kostenlose App hat allen Spielebegeisterten eine Menge zu bieten: redaktionell erstellte tägliche Shows, Previews und Testberichte, topaktuelle Spieletrailer, Let's-Play-Videos, verschiedene Themenkanäle sowie eine clevere Menüführung und angenehm kurze Ladezeiten. *Games TV 24* gibt es als Gratis-Download für iOS-, Android- und Windows-Geräte (Smartphones und Tablets) in den jeweiligen App-Stores!

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

Computec Media Group

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

Geschäftsführer Hans Ippisch (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

Redaktionsleiter (V.i.S.d.P.) Viktor Eippert
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt
Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion Johannes Gehrling, Lukas Schmid

Mitarbeiter dieser Ausgabe Philipp Bader, Peter Bathge, Darius Beyreuther, Rebecca Döllner, Christian Dörre, Laureen Eggmann, Benjamin Kegel, Sabrina Krauß, Jan Lemberger, Katharina Reuß, Felix Schütz
Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Stephanie Kamm

Layout Matthias Schöffel (Ltg.), Sandra Wendorf, Stefanie Zehetbauer

Layoutkoordination Albert Kraus
Titelgestaltung Matthias Schöffel

Vertrieb/Abonnement Werner Spachmüller (Ltg.)
Marketing Jeanette Haag (Ltg.)
Produktion Martin Closmann (Ltg.), Uwe Hönig

www.n-zone.de

Head of Online Christian Müller
Chefredakteur Online Wolfgang Fischer
SEO/Produktmanagement Stefan Wölfel
Redaktion Matthias Dammes, Maik Koch, David Martin
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora, Ruben Engelmann, David Turkadze
Webdesign Tony von Biedenfeld, Daniel Popa

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Verantwortlich für den Anzeigenteil
Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Alto Mair: Tel.: +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Judith Gratias-Klamt: Tel.: +49 221 2716-252; judith.gratias-klamt@computec.de

Head of Digital Sales
Jens-Ole Quiel: Tel.: +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de

Head of B2B-Sales
Peter Elstner: Tel.: +49 911 2872-152; peter.elstner@computec.de

Anzeigenberatung Online
Weischer Online GmbH, Elsberg 7, 22767 Hamburg
Telefon: +49 40 809058-2239; Fax: +49 40 809058-3239
www.weischeronline.de

Anzeigendisposition anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 30 vom 01.01.2017

Abonnement
http://shop.n-zone.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer:
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen in Deutschland, Österreich, der Schweiz und weiteren Ländern ist Ihr Computec-Team unter:

E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (0,14 €/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 50,00
Österreich: € 57,50
Ausland: € 62,00

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739
Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Am Sandtorkai 74, 20457 Hamburg, www.dpv.de
Druck: LSC Communications Europe, ul. Obr. Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, PLAY 4, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, EASY LINUX, RASPBERRY PI GEEK, MAKING GAMES

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT MODA, PLAYBOY, CKM, ESQUIRE, HARPER'S BAZAAR, JAMI
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, APA, MEN'S HEALTH, RUNNER'S WORLD

CMG
Computec Media Group

EDITION

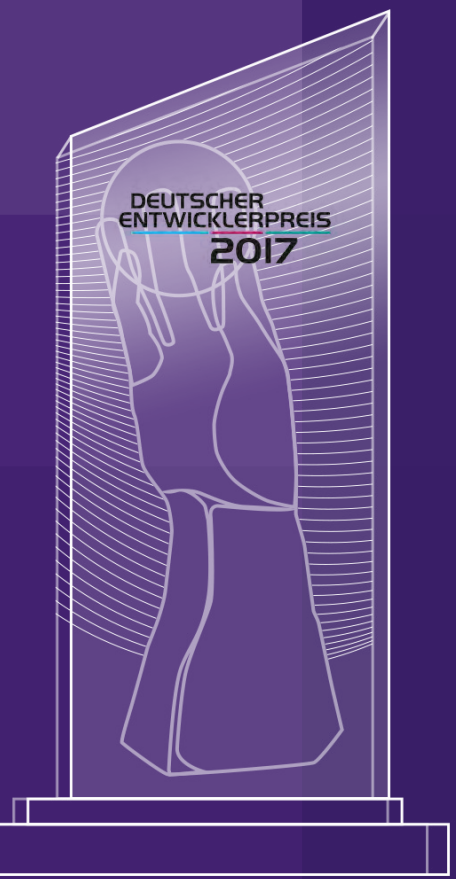
DIE AKTUELLEN PREMIUM-BOOKAZINES IM ÜBERBLICK

Bequem online bestellen:
shop.computec.de/edition

Oder einfach digital lesen:
epaper.computec.de

DEUTSCHER ENTWICKLERPREIS 2017

DIE GEWINNER



Kategorie	Titel	Entwickler	Publisher
Beste Marketing-Aktion	Pizza Connection 3 / Das Große Pizza Creator Gewinnspiel	Gentlymad	Assemble Entertainment
Bester Publisher	Headup Games		
Händler des Jahres	alpha Tonträger Vertriebs GmbH		
Bestes Game Design	Card Thief	TiNYTOUCHTALES	Arnold Rauers
Bester Sound	Ken Follett's The Pillars of the Earth	Daedalic Entertainment	Daedalic Entertainment
Beste Story	Orwell	Osmotic Studios	Surprise Attack Games
Beste Grafik	The Surge	DECK13 Interactive	Focus Home Interactive
Beste Technische Leistung - präsentiert von LeaseWeb	Dreadnought	Yager Development	Grey Box / Six Foot Europe
Bestes Studio - präsentiert von BIU.Dev	KING Art Games		
Most Wanted	Witch It	Barrel Roll Games	Barrel Roll Games
Innovationspreis	Orwell	Osmotic Studios	Surprise Attack Games
Sonderpreis für soziales Engagement - präsentiert von Gaming-Aid e.V.	Outreach	Electronic Arts	
Ubisoft Blue Byte Newcomer Award - Studierende	Realm of the Machines	Enigma Workshops	Mediadesign Hochschule München
Ubisoft Blue Byte Newcomer Award - Gründer	Viking Rage	N-Gon Entertainment	SAE Institute Cologne
Bestes PC-/Konsolenspiel	The Surge	DECK13 Interactive	Focus Home Interactive
Bestes Mobile Game	Angry Birds Evolution	Chimera Entertainment	Rovio Entertainment
Bestes VR Game - Sonderpreis der Stadt Köln	Late For Work	Salmi Games	Salmi Games
Bestes Indie Game	The Inner World - Der Letzte Windmönch	Studio Fizbin	Headup Games
Hall of Fame	Prof. Dr. Linda Breitlauch		
Hall of Fame	Stefan Marcinek		
Hall of Fame	Tom Putzki		
Bestes Deutsches Spiel	The Surge	DECK13 Interactive	Focus Home Interactive

Förderer, Sponsoren und Partner

Film und Medien Stiftung NRW · Die Landesregierung Nordrhein-Westfalen · Stadt Köln · Ubisoft Blue Byte · BIU.Dev · ALDI life GAMES · leaseweb · THQ NORDIC · Games Bavaria · GAMES GERMANY Regional Funds and Networks · DAEDALIC ENTERTAINMENT · DECK13 · YAGER · astragon ENTERTAINMENT · GAMES ACADEMY · SAE INSTITUTE

CMG CONFERENCES · ARUBA EVENTS